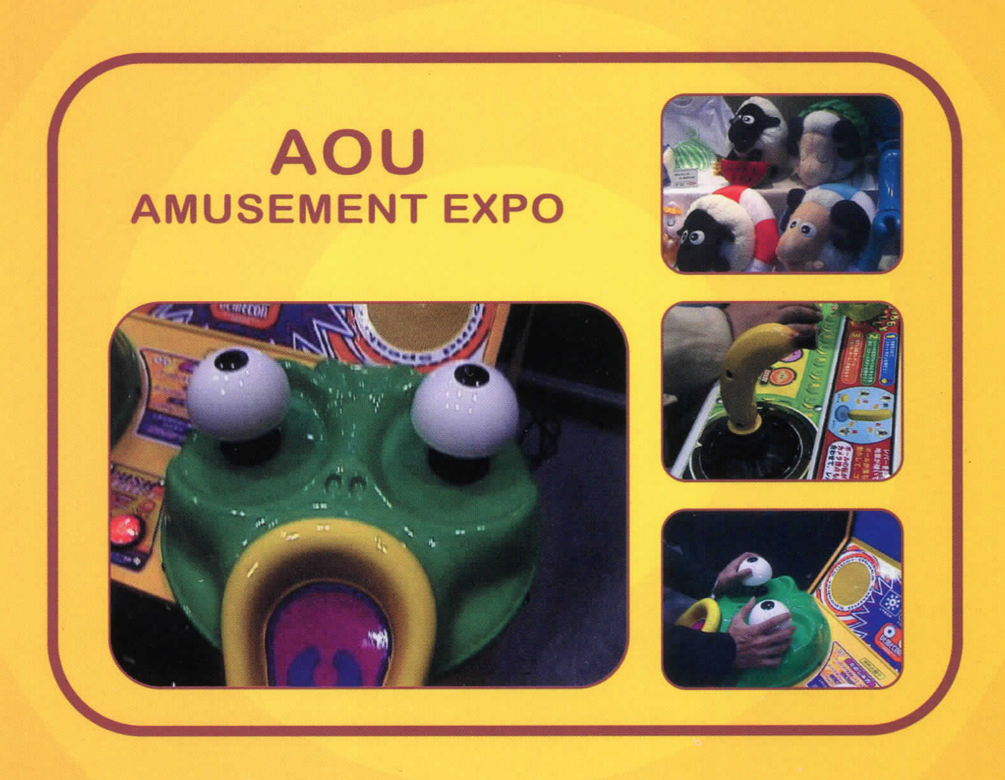

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PS
PLAYERS
遊戲誌PS
VOL.007
互動遊戲誌 VCD
HK$18
2001.03.14
www.gameplayers.com.hk
GPPS 送大禮
人人有份
永不落空
PS2 機價將會年內低於 $2000?!
GAME BOY ADVANCE
同日發售遊戲大檢閱
WINNING ELEVEN 5 比賽開鑼
BLOODY
ROAR 3
4 895011 370077
© 2001 HUDSON SOFT
© EIGHTING 2001
Illustration: Naochika Morishira / CARAMEL MAMA
Story: Osamu Kagoshima CARAMEL MAMA

互動遊戲誌第63集
3月16日於互動電視上映



逢隔周五於互動電視上映

互動遊戲誌由 MULTIMARKETS Int'l Ltd. 製作

如有意見，可電郵到gamemag@netvigator.com



HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.79

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20 元正



三周年回饋「讀者問卷調查」重重有賞

《Starship Troopers》「星河戰隊」澳洲開發人員獨家專訪

《信長之野望～嵐世紀》《烽火英雄》《SEVERANCE~Blade of Darkness》從新評估

《Clive Barker's UNDYING》 & 《遠征奧德賽 II》遊戲攻略

CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.007
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年3月14日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ





遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲



volume.007. 14.03.2001

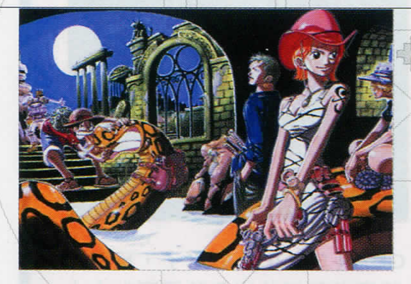
FEATURES



獸化攻略



超詳盡攻略！無人能及！



由漫畫跑到遊戲



新作推介

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX

GAME PS PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
MS gm_ms@hotmail.com
執行編輯
時雨 mak_ian@hotmail.com
編輯 editor
MARKS marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
隨風 kase_gpm@hotmail.com
小璘 shugogetten@hongkong.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung
排版Artist
GPM artist team
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
廣告部 advertising
atus ng
電腦分色
eps production ltd.、red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888



BLOODY ROAR 3

PS2／FIG／HUDSON／6800 日圓

時雨

在街機界《BLOODY ROAR 3》可謂人氣全無（筆者直到為止在街上只見為兩部，而且都是沒有問津的……），但這是不是代表它不是一套好遊戲？雖然筆者沒有玩過《BR》之前兩集，但在做完它的攻略後，我敢肯定說《BR 3》是套十分出色的格鬥遊戲。

還記得在製作《BR》的招表時，筆者簡直是一邊做一邊慘叫：「點解可以複雜成咁？」什麼YUGO的無限連攜、LONG等人的六合心意拳、還有GUARD BREAK和CANCEL等系統，這些都給筆者一個先入為主的感覺：「這遊戲好難玩。」但在實際試玩後，筆者發現其實一般的格鬥人要牢記《BR》的系統並不太難（原來人對新事物的習慣能力是很高的……）。之後當筆者越研究《BR》得多，便越發現《BR》原來很有深度——獸化和超獸化的時機其實很需要技巧；LIGHT GUARD和HEAVY GUARD是個非常合理又有趣的系統；ESCAPE的出現令高手絕不會被低手擊敗；遊戲有空中COMBO，但不太過強調它（因為大部份空中的COMBO都不安定），因此戰鬥是以地上戰的心理戰為主；角色的強弱平均，沒有無用的角色……以上都是筆者喜歡《BR3》的原因。

不過說到《BR3》的缺點也有不少（幸好大都是比較表面的），首先遊戲中多邊形人物的造形實在是……核突，簡直浪費了人設的一番心血。另外遊戲畫面的質素以PS2的標準來說算是中下，和《鐵拳TT》一比……唉……還有不能原諒的是家用版沒有修正到街機版的無限技、GUARD+解投和GUARD不能技等BUG，作為一套認真的格鬥遊戲，這些都會影響遊戲的可玩性。其實要修正絕不是太難的事，筆者對HUDSON的做法真的有點失望。

評分：8分

小悠

筆者是在這個第三輯才開始玩《BLOODY ROAR》的，這也是因為它是少數在PS2上推出的格鬥遊戲。在畫面方面一如其他的PS2格鬥遊戲一樣，也是有多少的狗牙。不過遊戲整體的流暢度也是不錯，加上有迫力和不俗的演出畫面，《BLOODY ROAR 3》也是一個高水準之作來。不足的地方是戰鬥的系統上沒有《DOA》那樣重視技術上的平衡，在這個遊戲之中是有強角存在呢。

評分：7分

隨風

人物的設定十分漂亮，可是遊戲卻表達不出來，因為遊戲的畫面實在太差勁了，簡直給人溶爛的感覺，為什麼一隻PS2遊戲會有如此製作？玩法方面不錯，不會太注重使用出必殺技，也易連招，這也是3D格鬥的好處。而獸化系統十分有趣，雖然未獸化時總覺得少了一個掣使用（笑），只可惜實在太多招式了，會令新手望而卻步。

評分：7分



Z.O.E.

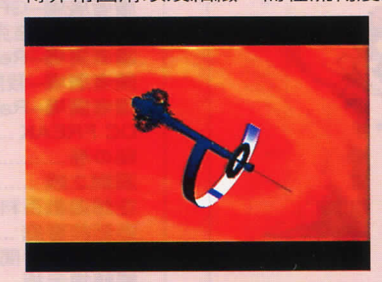
PS2／ARPG／KONAMI／OPEN 價格

咸旦仔



KONAMI秘密開發的機械人動作遊戲《Z.O.E》，在無聲無色的情況下出現於大家眼前，大家可能對此作的一切都不太了解，這個由《METAL GEAR SOLID》之父小島秀夫監督的原創遊戲，最初給予筆者的感覺他是否《METAL GEAR SOLID 2》的預演，但當筆者玩過遊戲後發覺此作完全沒有《METAL GEAR SOLID》的影子，反而給予筆者一種全新的感覺，那時筆者只能給他一句「原來機械人動作遊戲可以這麼出色的」。其實遊戲如此出色除了因為由小島秀夫監督之外，KONAMI亦同時邀請了三位遊戲界名人參予這遊戲的製作，分別有負責《METAL GEAR SOLID》人物設計的新川洋司、《心跳DRAMA系列》的DIRECTOR岡村憲明，以及《GUNDAM X》人物設計的西村誠芳。只是看到這個陣容後，大家便知道此作絕非那些混水摸魚的遊戲。

這個在極之秘密的情況下開發的機械人動作遊戲，是描寫一個14歲的少年駕駛著試中的新型ORBITAL FRAME機械人JEHUTY如何與軍隊戰鬥。就以畫面來說這個作品實在是出色得令人難以相信，無論在背景、人物以及機體在遊戲中都表現得非常圓滑以及細緻，而在流暢度方面更是順暢得令人目瞪口呆，在這麼出色的畫面下仍能製作出這麼流暢的動作，再加上獨特鮮明的故事背景，絕對有大作的風範，如果大家沒有玩過此作的話絕對是你的損失。



評分：9分



小悠

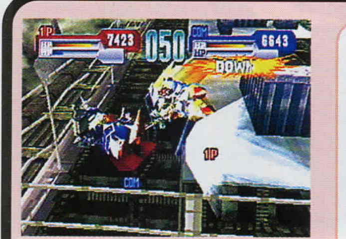
立體空間射擊戰並不是KONAMI的強項來，不過今次的《ZOE》的確令人有眼前一亮之感。遊戲的性質上是別於真正的立體機械人射擊遊戲，比較起名作《VIRTUR ON》系列是少了一種技巧性，不過遊戲戰鬥之中著重空間感是其他同類作品所沒有的。射擊遊戲講求速度感和流暢性，《ZOE》在這兩方面也下過一重功夫，令玩者戰鬥的時候也得到多少的投入。

評分：7分

MS

不論是場景和表達都做得不錯的遊戲，可是對於筆者而言，一個以機械人為題材的遊戲，至少主角機的設計，不是美型，就是熱血型，但是它兩者都不是，沒有腳的機械設計實在就點怪異。說回玩法，玩起來給人一個爽快的感覺，這可能是因為遊戲進行得十分順暢的關係，沒有「疾」的感覺，只是個故事序幕時十分像Gundam，而角色又有點像EVA的真嗣，整體來說已是個不錯的遊戲，不過仍是覺得同攜的MG2體驗版比較吸引。

評分：7分



SD GUNDAM 英雄傳～大決戰！！騎士VS武者

PS／ACT／BANDAI／5800 日圓

MARKS

縱使遊戲如何以SD GUNDAM 作賣點，並不是可以代表遊戲的一切，始於由遊戲的內容而決定，可是這遊戲不論在玩法和戰鬥都實在太簡單了。如玩者在遊戲中一直以這樣簡單的戰鬥來進行，很容易感到沉悶，而放棄完成遊戲的目標，這樣就失去了遊戲應有的遊戲性。此外，當中買賣系統太過白痴了，為何不將不是其專用的防具消滅呢？

評分：4 分

SAKURA KI

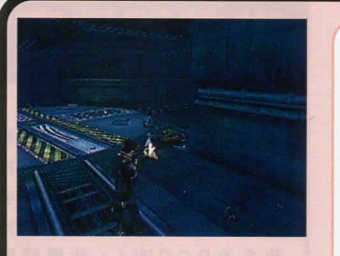
遊戲的前作已經是超任時代的事，想不到差不多PS時代未落才可以重見天日。說回遊戲的模式非常豐富，玩爆了一次後還有騎士篇和武者篇可以玩，耐玩性增加了不少。看回遊戲本身並非難打，只是最初儲錢買武器比較辛苦。可是只要集齊整套武具之後，玩者又強得差不多無敵的狀態，實在覺得遊戲的平衡度做得不足夠。不過遊戲中出場的騎士高達和武者高達造型可愛，想必能滿足FANS。

評分：6 分

MS

乘《SD GUNDAM 英雄傳》的模型推出之勢，而製作的遊戲，雖然很久都沒有玩過SD GUNDAM 騎士的遊戲，但是此作總叫人失望，首先多邊形的SD GUNDAM 真不叫人討好，再者故事短得過份，玩法又十分之簡單，操作又容易，裝備道具又不夠多，最糟的是以 ACT 來推出，機械的生硬感實在令人感到沒趣，如果利用這個題材推出一個像FC《魔神英雄傳》般的ARPG，相信會好得多。

評分：5 分



EXTERMINATION

PS2／AVG／SCE／6800 日圓

MARKS

雖然遊戲以生化細菌的主題，但當中的侵蝕要素可是相當有新鮮感。雖然遊戲中增加不少動作，讓玩者得到更加樂趣，但遊戲進行的可能性增加，遊戲亦變得複雜起來。此外，因為新增的免疫力要素，令玩者除了體力之外多了另一種顧慮，所以難度方面亦因而增加了，再加上可以回復免疫力的緊急治療室之間距離相差頗遠，更令難度增加再增加。

評分：7 分

隨風

好爛的畫面、好爛的操作、好爛的視點，可是優點卻欠奉，而且用「X」掣來當確定掣，感覺上十分「美版」。雖然玩法有點「BIO」式，可是完全沒有緊張感，亦沒有「BIO」殺敵時那種爽快感，說是不倫不類也不足為過！如果真的要說有什麼比較方面嘛，大概就是一「X」走天涯了，不過看說明書，但感覺十分之怪。

評分：4 分

SAKURA KI

一個無論是氣氛或是造型，都很有《BIOHAZARD》的感覺。首先說遊戲的畫面，雖然是個PS2 的作品，可是並不見得很突出，那些「狗牙」仍然經常出現在那些長長的物件身上，不過遊戲中的播片質數還算可以。說回操縱可以說是好壞參半，玩者操控角色做爬高跳低的動作時，都只需要按一個掣便可以，真的十分方便。不過當按R1 掣瞄準敵人時並不準確，很難才能把目標鎖著，很麻煩。整體而言這遊戲只屬一般，只是SCEI 作這方面的一個嘗試。

評分：5 分



幻影時光 GOGOGO

PS／RAC／BANPRESTO／5800 日圓

MARKS

雖然以大受歡迎的幻影時光為題材，但是遊戲簡直將好像《孖寶跑車》搬字過紙一樣，在賽車的比賽途中使用不同效果的道具，完全沒有遊戲應有的原創性，仿彿這遊戲為了賺錢而推出。當中所加入了TUNE UP和RACE BATTLE都是一些非常非常普通的原素。此外，在比賽的入彎時會一些讓玩者覺得好像控制賽道，並不是戰車的感覺。

評分：3 分

MS

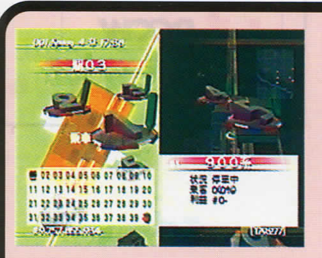
小時候喜歡看的動畫《幻影時光》系列，繼之前推出過射擊遊戲後，現在又推出賽車，雖然遊戲把《幻影時光》系列都放在遊戲內，但是筆者除了小雙俠之外，其他就不多認識，只有似曾相識的感覺，玩起來都有趣，不過這種像孖寶賽車的遊戲，都是找幾個朋友出來玩才行，筆者最喜歡的就是其攻擊對手的方法，十分搞笑，就似看電視般，可惜在操控方面不夠流暢，未能達最佳的效果，若能加多一些車種及道具，或許會更有趣。

評分：6 分

小璘

用了經典的動畫來製成遊戲（說起來筆者好像看過……），而且遊戲內容更是容易上手的賽車遊戲，若想重溫一下此作的Fans就不要錯過。雖然遊戲很簡單，基本上也沒有什麼技術可言，而當中亦加上一些道具使用，都算很有趣。不過遊戲的畫面十分差，有時更看不清楚賽道。另外，賽車若被炸彈擊中時的停留時間很長，長得可由第一位變成最後幾位，這懲罰似乎太過嚴重了吧！

評分：4 分



A 列車 2001

PS2/SLG/ARTDINK/6800 日圓

隨風

跟前作並沒有太大分別，玩法差不多完成沒變，而且更少了觀看火車資料這一個功能。而新加入的功能對香港的玩者並沒有太大用錯，一方面拍低遊戲中畫面並不算吸引的功能，另一方面要購買POPEGG 亦很困難，也沒有理由為了此作而買吧？不過這類型的遊戲始於都有一班FANS，但對於不是FANS 的玩者來說，相信難以有購買的意欲。

評分：4 分

小璘

由自己設計出列車的行駛路線，然後使特定範圍內的市鎮發展起來，遊戲玩法亦基本與前作《~6》沒多大分別，相信都不會難倒玩者吧！每版的完成條件都不太困難，主要都是看玩者能否將列車的架構編排得好，用來消磨時間的確不錯。遊戲內有很多物件選擇，令人玩起來可更容易選出心水的來使用；而在本作中將新增了不少於日本實際使用的新型號列車，但不知道會否吸引到對此不熟悉的玩者之遊戲意欲呢？

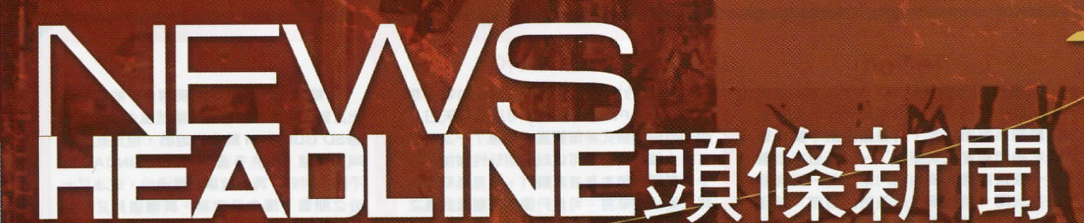
評分：7 分

SAKURA KI

著名電腦模擬遊戲《A 列車》，遊戲的玩法和目的十分簡單，只要專心管理車站的經營和發展便可。玩者雖然只管理車站，不過可以使用的選項非常之仔細，由鋪設路軌到到建設車站等，無不需要玩者好好考慮才能決定。遊戲畫面雖然簡單，不過遊戲性卻非常之好，如果喜歡玩模擬城市那類型遊戲的玩者，這個《A 列車 2001》也是可以一試的作品。

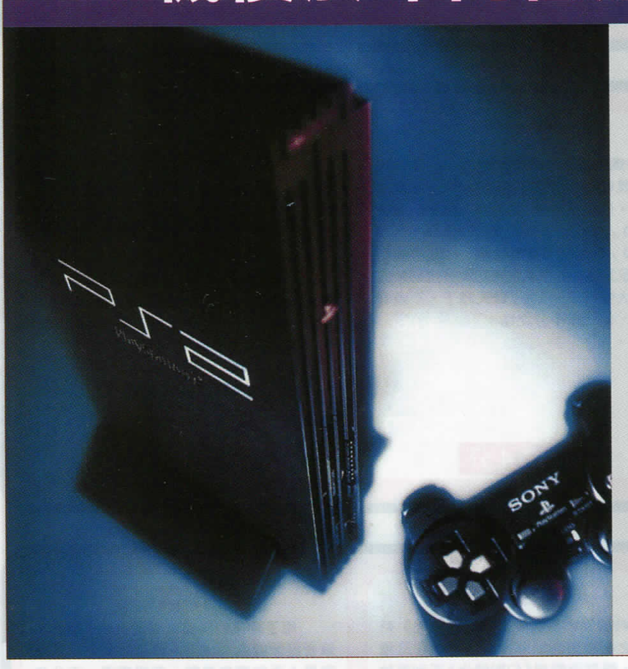
評分：6 分





TEXTBYSAKURAKI

PS2機價於年內低過$2000？



最近收到一個令人震驚的傳聞，絕對關乎各GAME介人仕和機友。那就是SONY的PlayStation 2會於今年內，機價會降至2000港元以下。哈！這個傳聞對於各遊戲機店舖有很大的影響，假如這個傳聞是確實，現在他們舖內的PS2就要快快放出，以免新貨來到時虧到PK，其實一直以來遊戲主機都已經唔好賺，若降到這個價，只會有兩種情況出現，一是無人買現在PS2，等待平貨；二是D舖頭再唔入貨，從而出現短暫缺貨現象。至於對於未買PS2的玩家，這絕對是一個好消息。另外、亦有傳聞話，今年內PS2會推出行貨，可是有關方面仍未有消息公佈，究竟這兩個傳聞有沒有關係呢？這就不得而知了！不過我ZERO一收到新的消息，一定會繼續在這兒向大家報導。（ZERO）

TGS2001春最新情報

由CESA（COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION）舉辦，每年在春和秋都會在東京的千葉市幕張MESSE展覽館舉行的TOKYO GAME SHOW，今年的「東京遊戲展2001春」同樣在三月尾舉行。今次的展覽會仍然吸引了不少大小廠商參加，不過今年最注目的，相信會是MICROSOFT的BILL GATE的演講項目。還有初次會有廠商展出X-BOX的作品，這些亦是今年注目的事件之一。除了以上所講的事件之外，其實今次的節目亦相當豐富。首先在第一天3月30日，會有ENIX的《DRAGON QUEST MONSTERS 2》的TOURNAMENT BATTLE大會和IDEA FACTORY TV動畫發表會。第二天有「危險之CREATOR TALK BATTLE」，嘉賓是CAPCOM公司的岡本吉起。另外還有KONAMI和MEDIA WORK的活動。到了最後一天亦會有ENIX的《DRAGON QUEST MONSTERS 2》炎之鬥技場和「GO！GO！ARTIST STAGE」的偶像時間，還有第3屆業餘遊戲大賞的發表及頒獎禮，最後便是「第5屆日本遊戲大賞」的發表會和頒獎禮。如果讀者希望知到更多有關的資料，可以到http://www.cesa.or.jp/tgs/index.html瀏覽，閣下可以查到參展商場的名單和長出作品。如果閣下有心親臨這次的遊戲界盛事的話，可以從網頁中得知到達會場的交通手段、購買入場券等方法。順帶一提網頁會有日文和英文選擇，即使不懂日文的人也可以看得懂。（SAKURA KI）



電訊盈科 再次收購遊戲開發商

小超人李擇階先生的電訊盈科（PCCW）在昨年八月，利用接近2百億日圓成功收購日本著名遊戲開發商JALECO，並且正式改名為PCCWJ，此舉證明PCCW對在遊戲界上的發展相當有興趣，經過半年後PCCW又再進行發展這方面的經濟活動。根據英國的一個遊戲網站的報導，電訊盈科向美國一間遊戲開發商ACTIVISION提出建議，以一股25美元的價錢進行收購活動。如果此項交易成功的話，對電訊盈科在遊戲界的發展又再擴一步。ACTIVISION公司以開發電腦遊戲為主，不過仍會為其他遊戲平台開發遊戲。ACTIVISION公司還有另外一個過人之處，就是去年美國科技公司業績紛紛下跌的風氣下，ACTIVISION公司的盈利仍十分可觀，第三季的營業額達4億9千萬美元，盈利差不多達1千9百多萬美元，這點似乎才是電訊盈科希望收購的主因。（SAKURA KI）





KONAMI在「TGS 2001春」的展出作品



又是一則有關東京GAME SHOW的新聞，不過今次的主角不是大會CESA，而是其中的一間參展的大廠KONAMI。今次的「TGS 2001春」KONAMI將會一口氣展示60個不同遊戲平台的作品，其中除了包括PS和PS2的作品之外。還有新一代手提機GBA和對應手提電話的i-Mode遊戲作品。不過最令人萬分期待的作品，相信會是KONAMI為X-BOX開發的遊戲《Air Force Delta II》，在會場中將會播出此作的映像，究竟由X-BOX這強大機能開發出來的遊戲，其質數會達到那個程度，真令人感到十分之期待。（SAKURA KI）

GAMEBOY ADVANCE

遊戲名稱	發售日
Pawapuro Kum Pocket 3	3/21
Silent Hill Digital Novel	3/21
Konami Wai Wai Racing	3/21
Castlevania: Circle of the Moon	3/21
Yugioh Dungeondice Monsters	3/21
JGTO Official Recognition Golf Master - Japan Golf Tour Games	3/21
Monster Guardians	3/21
Getbackers	4/26
Estheticism Dream: Meine Liebe	4/26
Toirobo Fight	預定夏季
Muscular Ranking AGB - Mr。 Kongou	預定夏季
Fantasy Kahdosutohriz	未定
Insect Doctor	未定
Sutakomi	未定
Mahjong Turnip Reach	未定

GAMEBOY COLOR

遊戲名稱	發售日
Treasure Hunter: Forbidden Hunter	4/12
Super GALS Shuran	夏季
The Grinch	未定
The Mummy	未定
Let's Play Mini Games with the Net@100	未定

PLAYSTATION

遊戲名稱	發售日
Dance Dance Revolution 4th Mix	3/15
Suikogaiden Vol。 2 Crystal Duel	3/22
Tokimeki Memorial 2 Substories: Leaping School Festival	3/29
Beatmania: The Sound of Tokyo	3/29
Jikkyou Powerful Pro Baseball 2001	4/26
Dance Dance Revolution Extra Mix	6/07
Techno Bebe	四月
Castlevania Chronicles	夏季

PLAYSTATION 2

遊戲名稱	發售日
World Soccer Winning Eleven 5	3/15
Para Para Paradise	3/15
Beat Manai IIDX 4th Style - New Songs Collection	3/29
Beatmania Da Da Da	3/29
Muscular Ranking	夏季
Metal Gear Solid 2	2000年內
Silent Hill 2	未定
Age of Empire II	未定

XBox

遊戲名稱	發售日
Air Force Delta II	未定

PS發行遊戲（非KONAMI製作）

遊戲名稱	發售日
Tony Hawk's Pro Skater 2	3/08
You're Under Arrest	3/29
X-Men	4/12
Spider-Man	4/26
Konohana True Project	4/26
Major Wave Series: Magical Drop F	4/26
Major Wave Series: Marionette Company	4/26
Lego Racer	預定五月
EVE The Fatal Attraction	預定五月
Lunawing	預定夏季

PS2發行遊戲（非KONAMI製作）

遊戲名稱	發售日
Viaggio （USB Modem）	3/29
Mastromusic Millennium	夏季
Third Parties PlayStation 2	未定
J-Phoenix （六月）	未定
Tokyo Bus Guide （五月）	未死

Bemani Pocket

遊戲名稱	發售日
Bemani Pocket Guitar Freaks 2	5/24
Bemani Pocket Para Para Paradise	5五月

i-Mode

遊戲名稱	發售日
Dance Dance Revolution	未定
JAVA Powerful Pro Baseball	未定
e-Video Game Corner	未定
Konami Deluxe Pack	未定

NAMCO為赤字改組 大作紛紛搬上PS2？！

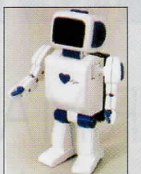




繼世嘉因為赤字而進行改組計劃後，NAMCO亦有相似的行動。事源NAMCO在2000年4月1日至2001年3月31日的財政年度報告之中，總營業額預算少了24億日圓，只有1440億。另外，經常性收益由16億日圓的黑字，下調為預算44億日圓的赤字。純利也從63億日圓的黑字，下調為預算65億日圓的赤字。NAMCO的財政報告這樣差的原因，主要是業務用遊戲機和家用遊戲軟件銷售成績不理想，還有在股票投資等失利等情況，因此NAMCO便要重整公司業務。首先把所有虧蝕的娛樂和遊戲機中心關閉，並且對公司員工實行自願離職計劃，目標是250名自願離職的員工。此項計劃估計大約要用20億日圓，用來支付離職員工的遣散費。務求到下一個財政年度，公司的純利可達26億日圓的黑字。

NAMCO在一份向外界解釋公司未來前景和將要開發遊戲的資料上，被發現有很多大作的名字被分類為PS2的遊戲。其中包括《鐵拳4》、《SOUL CALIBUR 2》和《RIDGE RACER》的新作，NAMCO與SEGA共同利用SYSTEM 246底板開發的業務用射擊遊戲《VAMPIRE NIGHT》亦是PS2的作品。不過有關方面表示這份資料是讓外界和投資者了解公司的發展，並不代表遊戲的正式發佈。除了PS2之外，NAMCO亦很有意思為任天堂的GAMECUBE開發遊戲，不過詳細的情形仍然是考慮當中。（SAKURA KI）

SEGA繼電子狗後又一好介紹







自從SONY推出了電子狗AIBO之後，全球即時捲起電子寵物熱潮。好像世嘉的POO-CHI電子狗和BANDAI的電子甲蟲WANDER BORG等等，不過這個熱潮好像又平靜過來，因此聰明的商人便要動點腦筋。好像SEGA在較早前公佈與Tiger Electronics合作，開發一個玩具機械人「C-BOT」。「C-BOT」身高只有21.5cm，當接收到指令時作出不同的動作和表情。「C-BOT」的臉部是一個LCD螢幕，因此它能夠做出不同的面部表情。用戶可以利用手提電話給「C-BOT」下載新的指令，這好像「C-BOT」的學習系統一樣。開發商除了會推出「C-BOT」之外，還會推出跟著不同風格音樂而跳出不同舞步的「M-BOT」，和可跟著玩者的指令而行走的「W-BOT」。那麼有趣和新奇的機械人，「C-BOT」售價竟然暫定為3980日圓，這價錢相信很快便能掀起另一股「C-BOT」熱潮。（SAKURA KI）

PS2賣一萬大元？！



如果閣下不相信這個標題的話，筆者只好告訴閣下這時真的。當然這不是現在店舖PS2的售價，而是最近在某大網站的拍賣場上，有人把底價$9500的形號SCPH-10000的PS2拍賣，結果成功以$10500成交。其實現在店舖的PS2售價只是$3000左右，不過由於大多數都是新型號SCPH-18000機，除了多了一個遙控器來看DVD之外，其實主機的規格已經與初期的SCPH-10000機大有不同。SCPH-10000機除了可以觀看全區碼的DVD軟件之外，只要改機後便能使用翻版軟件（筆者要在這裡澄清，本人與本刊絕支持正版軟件）。當SONY得知這些事後便更改主機的規格，因此新型SCPH-18000是被刪除這些功能，所以SCPH-10000的價錢在市場上被人炒高很多。（SAKURA KI）

TEXT：時雨

GAME BOY ADVANCE 同日發售作品全目錄



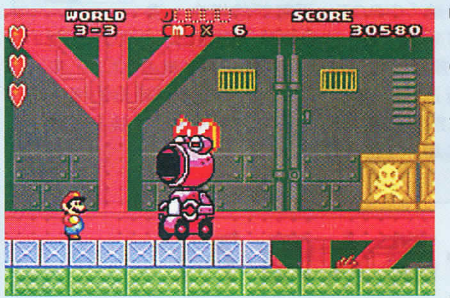
隨著3月21日這個日子越來越迫近，GAME BOY ADVANCE也和我們越來越接近了！不知道大家是否已決定當日會買哪套遊戲呢？還未決定？這也難怪，因為和GBA主機同日發售的遊戲共有24套，這種強大的陣容在遊戲機史上實屬罕見。不過大家不用擔心，今次我們這個特集已將24套和GBA主機同日發售的遊戲一次過集合起來，並會逐一為各位介紹。大家在看完這個特集後，才決定買什麼遊戲也未遲！

SUPER MARIO ADVANCE

任天堂／4800日圓／ACT／對應通訊CABLE

《夢工場》回來了！

還記得FC時代的名作《夢工場》嗎？這套作品曾以《SUPER MARIO USA》的名義在美國推出，現在又將會移植至GBA上再次登場！這遊戲的玩法和其他《MARIO》系列完全不同，一直以來MARIO是用「頂」和「踩」等方法擊倒敵人的，而在本作中玩者則要用力拔起長在地上的各種蔬菜，然後利用它們來拋向敵人攻擊。在MARIO系列的四位人物——MARIO、LUIGI、PEACH公主和TOAD都會在遊戲中登場，而今次GBA版更加入了MARIO系列的原祖「頂龜」遊戲，玩者只需一盒遊戲帶，便可以和其他三位朋友進行對戰！





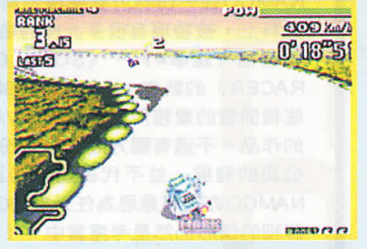
F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE

任天堂／4800日圓／RAC／對應通訊CABLE

挑戰玩者極限的超音速賽車

相信許多有玩過SFC的玩者對《F-ZERO》都會有很深刻的印象，它利用放大縮小機能做出來的立體感，和400kn/h的超高速快感，很快我們就能在GBA上重溫得到！本遊戲基本上繼承了SFC版《F-ZERO》的所有特色，而遊戲的故事舞台則是設定在前作的25年後，在SFC版中的車手們，他們的孩子也會在本作品中登場。GBA版收錄了三個COURSE共15條賽道給玩者去挑戰，利用通訊CABLE，玩者更可以進行四人同時對戰。由於遊戲對應了「ONE CARTRIDGE對戰」系統，即使玩者只擁有一盒遊戲帶也沒有問題（但可選擇的賽道會有限制）！

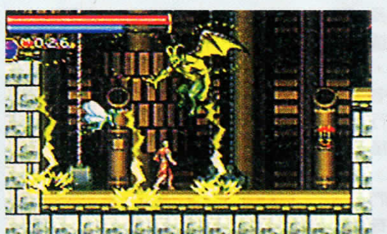




惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON

KONAMI／5800日圓（預定）／ACT

將再次復活的伯爵擊倒吧！



在各部主機上都大受歡迎的動作遊戲名作《惡魔城》系列，在經過N64版3D的「洗禮」後，終於重回GBA 2D的懷抱，始終《惡魔城》是要2D才好玩呢！本作的基本系統和PS的《～月下之夜想曲》相同，有經驗值、LEVEL UP和轉換武器等概念，透過特殊寶物「魔道具」，玩者更可以獲得各式各樣的新能力。當然《惡魔城》系列出了名的高難度在本作中也會繼承（笑）。本作的畫面充分利用了GBA的高性能，質素比SFC版還要出色，絕對是GBA玩家必買之作。



遊戲王DUNGEON DICE MONSTERS

KONAMI／5800日圓（預定）／TAB／對應通訊CABLE

遊戲王不玩咭改玩骰！



《遊戲王》一直是GB上的超人氣作品，而它的最新作品也即將在GBA上登場！今次KONAMI將《遊戲王》故事中的BOARD GAME《DUNGEON DICE MONSTERS》在GBA上完全重現，玩者要利用擲骰子的方式召喚出怪物，然後自己創造出前往對手陣地的地下城路徑，目的是將對手的DUNGEON MASTER擊敗！遊戲中登場的怪物多達100隻以上，全部都是《遊戲王》耳熟能詳的，而且遊戲具有很高的戰略性，喜歡用腦筋的朋友不要錯過了！



BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE

CAPCOM／4800日圓／ARPG／對應通訊CABLE

在電腦世界內活躍的ROCKMAN！



《ROCKMAN》系列的最新作《EXE》在遊戲型式上作出很大的轉變，以往的《ROCKMAN》都是純動作遊戲，但本作品則是套動作RPG作品。今集的ROCKMAN本身不是人造人而是一套電腦程式，玩者要將ROCKMAN傳送至電腦世界之中，找出在裡面作惡的電腦病毒並將之消滅！遊戲中ROCKMAN使用的武器是記錄了程式資料的「BATTLE CHIP」，它們的種類多達150款以上，玩者更可以利用通訊CABLE和朋友進行交換！



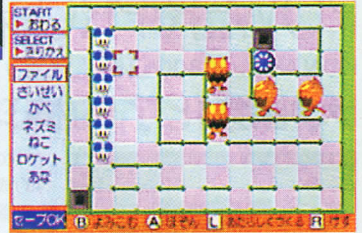
CHU CHU ROCKET！

SEGA／4800日圓／PUZ／對應通訊CABLE

以貓捉老鼠為題材的PUZ遊戲



SEGA參入GBA的第一彈，便是這套緊張刺激的對戰型PUZ遊戲《CHU CHU ROCKET！》。玩者在本遊戲的目的，是要將在場內不斷出現並到處亂竄的宇宙老鼠「CHU CHU」，利用「↑←→↓」四種方向箭咀，引導至自己的火箭內，在四名玩者之中誰能集得最多「CHU CHU」便算勝利。但要留意對手可能會利用可怕的太空貓「KAPUKAPU」來妨礙你啊！



MR. DRILLER 2

NAMCO／4800日圓／PUZ／對應通訊CABLE

在GBA上也是掘、掘、掘！



近期不知叫多少人上了「掘地」癮的PUZ遊戲《MR. DRILLER》，其第二集很快便會在GBA上登場，到時各位DRILLER就可以任何時候掘個夠了！遊戲的玩法非常簡單，玩者的目的只有一個，就是不斷向下掘！但如何能取得空氣以保住性命，和不被上面掉下來的石頭壓死，便是玩這遊戲的學問！GBA版和街機版一樣提供了對戰功能，其他模式如MISSION、TIME ATTACK也一應俱全。



KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE

KOANMI／5800日圓（預定）／RAC／對應通訊CABLE

人氣KONAMI角色大熱鬥



KONAMI眾多遊戲中的人氣角色，將在GBA上舉行一場史無前例的小型賽車大激鬥！利用放在賽道上的道具，玩者可以出「茅招」妨礙其他對手前進，另外在賽道上還會出現金幣，集得一定的數目後玩者便可以在商店中購入更強力的道具。另外本遊戲還準備有幾個和賽車有關的MINI-GAME，當然CABLE對戰機能也是少不了的！





J LEAGUE POCKET

KONAMI ／5800 日圓（預定）／SPT

創造出最強的球會！

GBA首套足球遊戲，是套以育成J LEAGUE球會為主題的SLG。玩者在遊戲中會成為一隊J2球會的經理和教練，你要提昇球員的實力，在球賽中選擇合適的戰術，目標是成為J1的優勝隊伍！本遊戲的最大魅力，相信是那27隊全部以實名登場的J LEAGUE球隊。透過高薪挖角，你心目中的那位足球明星隨時會為你的球隊效力啊！



拿破崙

任天堂／4800 日圓／SLG ／對應通訊CABLE

GBA首套本格派即時戰略遊戲

即時戰略一直不是手提機擅長的遊戲類別，但隨著GBA發售這一定律將會被改寫。在這遊戲中，玩者要在戰場上控制著法國一代名將拿破崙，向己方的部隊們作出行動指示。能否迅速分析形勢，然後下正確的決定便是本遊戲的關鍵。在拿破崙旗下有六名指揮官，他們可以編成自己的部隊，而且各自有特殊能力，例如回復拿破崙的體力等。



KURUKURU KURURIN

任天堂／4800 日圓／ACT ／對應通訊CABLE

任天堂帶給你的新感覺動作遊戲



「控制畫面上不斷旋轉的棒，使之不會碰到周圍的牆壁，並將之帶到終點去。」這便是本遊戲的玩法和目的。聽起來好像很簡單，但在每關中都設有大量陷阱，例如彈弓會令棒的旋轉方向掉轉，鐵球和大砲會令棒受損等，因此要完成每關都要很高的技術，是套十分有深度的動作遊戲。可以進行通訊對戰。

MONSTER GUARDIANS

KONAMI ／5800 日圓（預定）／SRPG ／對應通訊CABLE

育成強力的魔獸軍團！



在這套SRPG中玩者須要組織一隊以魔獸組成的部隊，去將敵人的魔獸擊敗，不過玩者本身是無法直接參與在戰鬥之中的，你可以做的就只是向魔獸們下命令，因此玩者能否收集和育成到強力的魔獸便是本遊戲的重點。除此之外，利用特殊的系統「合成」玩者還可以製造出更強的魔獸，找出合成的方程式也是本遊戲的一大樂趣。

POWER PRO 君 POCKET 3

KONAMI ／5800 日圓（預定）／SLG ／對應通訊CABLE

大幅進化了的棒球手育成遊戲

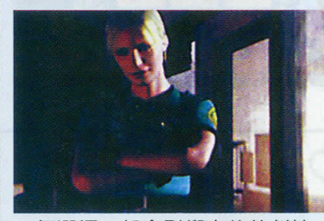


KONAMI將《實況POWERFUL棒球》內的成功模式獨立出來的本系列，一直深受喜愛棒球的日本人歡迎。今集的主角竟然是一名失去了記憶的生化人，玩者在訓練他成為出色棒球手之同時，還要為取回自己的記憶而努力！遊戲中的球賽部份比起GB版獲得了大幅改良，玩者終於都可以自己控制整場賽事了！另外育成出來的選手，可以在N64版的《實況～》中使用。

PLAY NOVEL SILENT HILL

KONAMI ／5800 日圓（預定）／AVG

超越了手提機範疇的恐怖AVG



在PS上獲得好評的恐怖AVG遊戲《SILENT HILL》，將會以互動小說的形式在GBA上登場。本遊戲的最大特色，當然是那美麗得會令人懷疑自己眼睛的MOVIE和CG畫了。本遊戲的故事背景是繼承自PS版，除了男主角HARRY的劇情外，遊戲還準備了以女警GIBIL的視點進行的故事。玩者的每一個選擇，都會影響之後的劇情。

WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE

KOEI ／5600 日圓／SLG

KOEI的招牌賽馬模擬遊戲



不論在電腦還是家用機都極受歡迎的《WINNING POST》，想不到這麼快便會在GBA上登場。遊戲中玩者會成為一名馬主，由挑選秘書、買賣馬匹、練馬、和騎師和其他馬主搞好關係、作出比賽指示和馬匹的配種等都可以一手包辦。遊戲的資料也對應了今年日本馬會的最新資料。

爆熱躲避球 FIGHTERS

ATLUS ／4980 日圓／SPT ／對應通訊CABLE

別少看躲避球的戰略性！



自從《熱血高校》系列完結了後，一直都沒有認真的躲避球遊戲出現過了。幸好這套《爆熱躲避球FIGHTERS》將會為我們帶來新的衝擊，遊戲中玩者可以詳細設計隊伍使用的陣式，球員們的能力也設定得非常仔細，而且各人均有其獨有的必殺射球，喜歡玩躲避球的朋友不容錯過！



PINOBEE 之大冒險

HUDSON ／4800 日圓／ ACT ／對應通訊 CABLE

擊敗邪惡的昆蟲軍團！



雖然大家的注意力都集中在《SUPER MARIO ADVANCE》身上，但這套《PINOBEE 之大冒險》也是套十分出色的橫向動作遊戲。由玩者控制的機械蜜蜂PINOBEE可以做出各種高難度動作，越過昆蟲軍團設下一個又一個的關卡。玩者在遊戲中的各種行動，更會影響到故事的發展去向。

桃太郎祭

HUDSON ／5200 日圓／ RPG

沒有戰鬥的RPG？



《桃太郎祭》的故事是發生在《桃太郎傳說2》之後，世界已經恢復了和平，因此在本遊戲中是沒有戰鬥的！不過在桃太郎的旅途中，不少人和妖怪會用各式各樣的MINI-GAME來向他挑戰，其種類更達到100種之多！如果玩者能夠在MINI-GAME中取得好成績，便可以獲得該遊戲的獎座，你能夠全部收集起來？

JGTO 公認 GOLF MASTER ～JAPAN GOLF TOUR GAME～

KONAMI ／5800 日圓（預定）／ SPT ／對應通訊 CABLE

在哪裡也可以玩到職業高球



高爾夫球在香港越來越多人玩，而高爾夫球遊戲也受到不少成年的玩者歡迎，如果你是高球FANS，本作品想必非常適合你。正如遊戲的名稱指出，這是套日本高爾夫球機構所公認的遊戲，裡面登場的12名球手都是實名的，再加上五個不同的遊戲模式，就它是手提機最強的高爾夫球遊戲也不為過！

ADVANCE GTA

MTO ／4980 日圓／ RAC ／對應通訊 CABLE

說不定你的愛車也會登場！



本遊戲獲得了日本八家車廠之授權（日產、豐田、三菱、本田、萬事得、SUZUKI、SUBARU、DAIHATSU），因此裡面收錄的都是日本的人氣車款，其種類更達48款之普！除此之外，玩者如能在比賽中勝出，更會獲贈各式改造零件，可以提昇戰車的性能。

全日本 GT 選手權

KEMCO ／5200 日圓／ RAC ／對應通訊 CABLE

賽車和車手均以實名登場

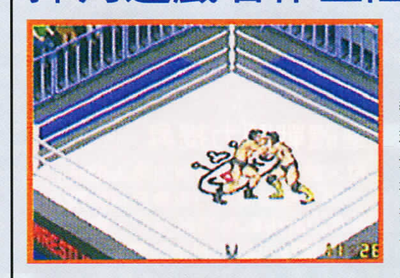


「GT選手權」是日本各大汽車生產商都有參加的高水平房車賽，在香港或者認識它的朋友比較少，但透過這遊戲玩者也可以感受到其刺激之處！本作品的製作十分認真，各大車隊的賽車們都能夠忠實地在遊戲中再現，就連其性能也和現實比賽的一樣！另外利用通訊CABLE，玩者還可以進行四人對戰。

FIRE PRO WRESTLING RING A

SPIKE ／5800 日圓／ SPT ／對應通訊 CABLE

摔角遊戲名作登陸GBA



《FIRE PRO WRESTLING》由PC-ENGINE 年代開始，經過了SFC、SS、DC等主機的世代變遷，到了今時今日仍是最受歡迎的摔角遊戲。今次它於GBA上登場，除了保留了「入力TIMING技」、「隨機返技」和「呼吸回復」等熟悉的系統外，更收錄了約200名選手的資料和大量新技。

我是航空管制官

TAM ／5800 日圓／ SLG

天空的秩序就是由你來維持！



航空管制官這工作，並不是人人可以做到。但透過這套遊戲，玩者也可以一嘗當上航空管制官的滋味。遊戲的主要目的，是向民航機發出起飛和降落的指示，但這絕不是簡單的事，因為畫面上最多會有八架飛機出現，如何有系統地去讓它們昇降，是十分考腦筋的事，感覺就如玩PUZZLE 一樣。

TEETY 之 HEARTY PARTY

KEMCO ／4800 日圓／ ACT ／對應通訊 CABLE

集齊四人樂趣倍增！

這是一套使用了動畫《LOONEY TUNES》人物們為主角的PARTY GAME，故事講述某天TEETY在森林裡被邪惡的魔法石化了！一眾《LOONEY TUNES》的朋友們於是要在世界各地找尋可以解開咒語的魔法寶石。遊戲基本上是以BOARD GAME的形式進行，另外也設有16個MINI GAME 供玩者對戰之用。



獸人戰鬥要訣傳授

GAME PS GAME DATA

發售商	HUDSON
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	137KB 以上
發售日	2001 年3月1日

PS2／FIG

TEXT：時雨

BLOODY ROAR 3

上期 GPPS 中我們已經約略介紹過《BLOODY ROAR 3》的基本系統和刊上完全技表，今期開始筆者則會深入探討各種特殊系統的活用法及角色攻略部份，務求令大家可以玩盡這套內容豐富的格鬥遊戲！

整套遊戲的重點 獸化

「不獸化便是死路一條」，這是《BLOODY ROAR 3》的金科玉律。當玩者的BEAST GAUGE 儲夠能量，而又被敵人迫得透不過氣時，不用猶豫立即獸化吧！

獸化的特點

■BEAST GAUGE 是黃色時便可以獸化

畫面下方的BEAST GAUGE 是有兩種顏色的，當未能獸化時這GAUGE會呈藍色，其能量會隨著攻擊、防禦等動作而增加，一儲滿後它便會轉為黃色，並出現「BEAST」的字樣，代表時玩者可以進行獸化。在獸化後，BEAST GAUGE 內的能量會變為「50%+原本能量×0.5」，當受到攻擊時BEAST GAUGE 便會減少（不會再增加）。如果BEAST GAUGE 降至零而玩者又被打DOWN 的話，獸化便會解除。



1. 當BEAST GAUGE 是藍色時不可獸化。GAUGE 會隨著進行攻擊、防禦而增加



2. 在戰鬥開始時BEAST GAUGE 已是黃色（雖然其值是零），代表玩者可以獸化



3. 如果BEAST GAUGE 儲至全滿，除了普通獸化外還可以進行超獸化，但只能維持12秒



4. 獸化後BEAST GAUGE 會不斷閃爍，在受到攻擊時減少。當降至零時又被打DOWN 獸化便會解除

■整體戰鬥力提昇

獸人的攻擊力和防禦力是人型時的1.33倍，受傷後體力也會自行回復（只限體力計中藍色的部份），獸人的攻擊被擋後可以扣對手的體力，B掣（獸化掣）會變成了攻擊掣，CANCEL POINT 增加，投技變強……以上種種優點加加埋埋，令獸人的戰鬥力比普通人強至少三倍以上！（←筆者主觀意見）



◆獸人的戰鬥力比人形時強得多，玩者應該積極地使用獸化

■獸化的一瞬間為無敵狀態，並可將敵人吹飛

這點令獸化可以成為最佳的緊急回避法，又可以中斷敵人的連攜技（最重要是可以應付那些麻煩的六合心意拳！），被浮起時也可以受身→獸化來反擊，實用度極高。獸化時的攻擊判定是中段，攻擊力不高，但由於可以將敵人吹飛，當敵人的BEAST GAUGE降至零後用來結束他們的獸化非常有效！不過要留意超獸化並沒有攻擊判定。



◆在自己會被反擊的情況下獸化，便能將攻守逆轉

■可使用BEAST DRIVE

各角色都有兩招超必殺技BEAST DRIVE ，在獸化時才可以使用，但在用後獸化便會立即解除。BEAST DRIVE 的威力是根據BEAST GAUGE 和剩餘時間的多寡來決定的，越多的話威力也越高。另外BEAST DRIVE 發動時體力也會立即回復，而回復量也是根據BEAST GAUGE 和剩餘時間而變化。



◆BEAST GAUGE 全滿的時候BEAST DRIVE 的威力可是非常驚人



◆在TIME OVER 前一瞬用BEAST DRIVE 回復體力也是戰術之一



超獸化

當BEAST GAUGE是在MAX狀態時，玩者還可以進行「超獸化」(按GPB或GKB)。在超獸化時玩者幾乎可以說是處於無敵狀態，但卻只能維持12秒的時間。時間一過，玩者在以後的戰鬥中(包括下一個ROUND)便再也不能獸化了！


◆如能在敵人獸化解除時超獸化，勝利便垂手可得

■攻擊力再增加

超獸化時的攻擊力比獸人時再進一步，如果對手是在人型狀態，不消一瞬間使會被KO。

■速度全面增加

超獸化時玩者的移動速度和出招速度都會全面加快，因此一些平時不會連HIT的連攜技也有可能變成真正的連續技。

■BEAST DRIVE 無限使用

在超獸化中12秒內玩者可以任用超必殺技，但留意其威力會隨著超獸化的剩餘時間改變，越遲出超必殺技其威力便會越低。

■所有招式都可以CANCEL

在超獸化時玩者的每一招在完成後都有CANCEL POINT，可以接駁其他指令技或BEAST DRIVE，而且在這些CANCEL技完結後又可以再次CANCEL！因此可以做出許多驚人的連續技。

雖然超獸化有這麼多的好處，但考慮到在超獸化後不能再獸化這個缺點，超獸化通常只會在最後一ROUND中使用。當敵人的獸化剛結束後再超獸化……這當然是超獸化最理想的用法。反過來說，如何迫對手不能有時間儲滿GAUGE進行超獸化也是非常重要的戰術。


◆超獸化時BEAST DRIVE任用！不過在12秒內最多可用幾次？

獸人的一大強項 AIR COMBO


◆在將敵人浮起後，立即跳起追擊！


◆在空中使用跳躍攻擊，即使對方受身也無用！


◆著地後繼續用地面連攜技攻擊，如能在最後接駁必殺技便最理想

利用跳躍攻擊始動的空中COMBO便是這個「AIR COMBO」了。在本遊戲中每位角色都有數招可以將敵人浮起的攻擊，如果玩者是處於獸人狀態，在浮起敵人後便可以立即將搖桿推向上方(通常是↗)，利用跳躍攻擊來立即追擊。AIR COMBO的最大優點是可以防止敵人進行受身，而且威力非常高，通常在空中玩者已可以攻擊三次(例如PKB)，然後在著地後又可以繼續攻擊仍在半空的敵人，最後隨時還可以用指令技或超必殺做結尾！

不過玩者在使用AIR COMBO時仍是有少許限制的，首先是在空中時相同的跳躍攻擊只能連續出兩次，即是說玩者不可以出PPP或KKK，但KPK、BKB等則可以。其次是浮起敵人後將搖桿推上這個指令是不接受先行入力的，所以請等自己的硬直解除後才輸入指令。最後玩者要明白「浮起」和敵人自己「跳起」是不同的，所以別以為敵人一在半空便可以出AIR COMBO！

沒留意的話會極之不利！ LIGHT GUARD和HEAVY GUARD

《BLOODY ROAR 3》和其他格鬥遊戲最大的不同點之一，是擋(GUARD)的方法有兩種，而且兩者之分別還非常之大。如果大家想在技術上再進一步，便一定要充分掌握到兩者的運用法。

玩者只要將搖桿保持回中狀態，角色受到敵人攻擊時便會自動作出上段LIGHT GUARD，至於下段LIGHT GUARD則是將搖桿推至正下方。LIGHT GUARD的硬直十分短，又可以抵擋一切普通的攻擊，但當受到有GUARD BREAK屬性的攻擊時則無法防禦，同時會被打窒，失去活動能力一段時間。

按G掣或將搖桿拉後便是HEAVY GUARD。HEAVY GUARD可以防禦任何攻擊(GUARD不能的除外)，但擋後的硬直時間較長，面對敵人使出大量連攜技時便會動彈不得。

因此在《BLOODY ROAR 3》中玩者平時應該全部使用LIGHT GUARD，當敵人以GUARD BREAK技攻擊(敵人的身體會發光，並有音效警告玩者)時，才按G掣防禦。起初大家可能會來不過反應而被GUARD BREAK技打中，但在習慣後便會發現這其實不是太難的，加油！


◆LIGHT GUARD的硬直十分短，而且已經可以防禦大部份攻擊


◆但LIGHT GUARD遇到GUARD BREAK技便會被打窒，十分危險



◆HEAVY GUARD安全但硬直較長，單靠它的話很容易被敵人壓制，失去主導權



避免受更大的傷害
回復

和許多格鬥遊戲一樣，玩者在被打窒後是可以靠不斷搖動搖桿來回復清醒，以避免被敵人下一招擊中。尤其是當玩者被GUARD BREAK後，回復更顯出其重要性。另外本遊戲中有許多「連續技」其實在回復後是不成立的，因此玩者在被打窒後應有立即進行回復之習慣。


◆被下段攻擊打中後，不回復隨時會吃空中COMBO！


◆努力回復過後，浮技便不足為懼

用途多元化
GUARD ATTACK

在攻擊之同時還有上段LIGHT GUARD屬性的GUARD ATTACK，有玩過《FIGHTING VIPERS》的朋友對此應不會陌生。GUARD ATTACK的主要用途，當然是將敵人的上中段攻擊擋格並立即進行反擊，例如當自己的連攜技剛剛完結，並預料到敵人會立即進行反擊時，GUARD ATTACK便是一個極之有效的選擇。不過玩者要注意GUARD ATTACK對於下段攻擊和投技是十分脆弱的，用得太多只會招來反效果。



◆身上發出黃光的攻擊便是GUARD ATTACK


◆GUARD ATTACK最忌碰到下段攻擊，小心使用

GUARD ATTACK的另一用途，是用來減輕某些攻擊的硬直時間。由於GUARD ATTACK在出招時可以用G掣去CANCEL，利用這特性，玩者便可以使出「連攜技→途中CANCEL GUARD ATTACK→G掣CANCEL」，將連攜技本來的硬直縮短，之後便可以再用其他連攜技或投技等繼續作出攻勢了！

減低受傷的重要技巧
受身和空中GUARD

雖然不太起眼，但受身是本遊戲一個極之重要的技巧，因為不懂使用的話隨時會被對手浮起後打超過30HIT一發KO……（←好明顯係親身體驗過後）

玩者被敵人打上半空後，按P+K就可以受身回復正常狀態。不過受身本身也有一定的限制，首先在受身發動後身體發光的一段短時間，玩者是什麼都做不到的，如


◆被浮起後受身是絕對必要的

果敵人在這時間攻擊，大家也只是有挨打的份兒。其次是當玩者未到達一定的高度時不能進行受身，所以面對那些一浮起就可以立即追擊的獸人AIR COMBO許多時都是不能受身的，另外被敵人轟落地面然後在「彈地」時也是同樣，大家可以死左條心……

在受身後面對敵人的追擊，玩者可以使用空中GUARD來防禦，不過問題是空中GUARD只限一次，因此許多時它是形同虛設的。另外留意空中GUARD是LIGHT GUARD屬性的，所以不能抵擋會GUARD BREAK的攻擊。

其實在受身之後與其用空中GUARD，不如使用後述的ESCAPE來得更為有效和安全，玩者應該養成「受身→ESCAPE」的習慣，才能應付《BLOODY ROAR 3》中各種變態的空中COMBO。


◆受身後空中GUARD並不是太過有用


◆ESCAPE才是受身後最強的回避法

除了擋和ESCAPE之外，在受身後的有效選擇還有獸化和反擊。獸化由於有一瞬間的無敵時間和攻擊判定，所以是用來解圍的一個極佳選擇。至於受身後的反擊，比較適合在敵人沒有獸化，不能使用AIR COMBO時使用。在本遊戲中跳躍K的判定一般都相當大而且霸道，在地面的敵人如果想追擊往往會被COUNTER。


◆在空中用K反擊意外地奏效，


◆獸化是受身後另一優秀選擇，只要你有BEAST GAUGE……



「善用」(?)遊戲的盲點
投技解拆

在《BLOODY ROAR 3》中，絕大部份的投技都可以用P+G或P+K來解拆，但問題是投技解拆指令的有效時間十分短，如果玩者想單靠反應來解投是不太可能的。那麼有沒有較好的方法呢？答案是……有的！其實《BLOODY ROAR 3》在設計上有個小小的漏洞，它竟然容許玩者一面HEAVY GUARD一面解投！大家只消按著G掣然後再連按P+K，除了數招不能解的投技以外，其他所有投技便都會無效！因此如果玩者被人打窒了，又或者出了一些硬直時間太長的攻擊，而敵人又擋了的話，不用猶豫，立即用這招減低被中段／投技二擇的危險吧！同樣道理，在GUARD ATTACK出招期間，玩者也可以不斷連按P+K來防止被投。

由於有了這招極惡的防禦手段，擁有不可解拆投技的角色在相對上會變得比較有利(詳細請參考附表)。如果玩者發現對手懂得使用HEAVY GUARD解投，便不應該用投技來做反擊，改為多用打擊技(尤其是下段攻擊)比較好。



◆在GUARD ATTACK的途中也可以用P+K來解投



◆由於受身的指令和解投的指令一樣都是P+K，玩者很容易會在本來想受身的情況下無心插柳解拆到空中投

不能解拆的投技

不能解拆的投技
YUGO
CLINCH（↓↘→P+K）
LONG
虎爪掌（⟵⟶P+K）
MARVEL
REVERSE SWING（轉一圈P）
STUN
DRAG（←P+K）
DARK SANCTION COMBO（→↘↓↙←P+K）
BRAIN CRUSH BOMB(↓↘→P+K）
SPIRAL RAID（↓↓P+K）
SHENLONG
倒身金剛捶（獸人時P+K）
全角色
背後投

解拆COMBO投

在本遊戲中的COMBO投在途中是可以解拆的（否則被STUN打中一下都真係幾痛……），方法和解拆普通投技一樣都是按P+K或P+G，不過按掣的時機一定要準，大約是在畫面出現HIT MARK時按掣就差不多了。



◆解拆STUN的投COMBO絕不容易，多加練習吧！

高風險高回報
ESCAPE

當玩者習慣了LIGHT GUARD的使用後，下一步就是學習如何使用ESCAPE來防禦了。ESCAPE的操作法十分簡單，只要配合敵人的攻擊，準確地將搖桿推前並加G掣即可。由於它的有效時間不算短，比起《STREET FIGHTER III》的「BLOCKING」它更易成功，大家應該放膽去嘗試。

如說到ESCAPE的優點便多了。首先它不論對手的攻擊是上、中還是下段也可照避無誤，因此敵人的中下段二擇在ESCAPE面前是完全無效的。第二，是ESCPAE後自己的硬直時間比LIGHT GUARD更加短，因此能夠更容易地截擊對手的連攜技。第三，ESCAPE本身如果不成功也沒有硬直時間，只要玩者在輸入ESCAPE指令後將搖桿回中，就能立即進入GUARD狀態，因此非常安全。第四，ESCAPE可以在空中或背向敵人時使用，而且其性能也比GUARD優勝。例如在空中使用ESCAPE並不限次數，而背向敵人時成功ESCAPE的話玩者則會自動轉身！



◆ESCAPE成功後反擊比LIGHT GUARD後更易



◆只要你記得到敵人的攻擊連攜，ESCPAE不論上中下段都可以回避

不過ESCAPE本身也不是完全沒有缺點的，首先在ESCPAE的有效時間中，玩者再輸入一次ESCAPE指令也不會有效果，即是說玩者不可以用狂按→G的方式來防禦一切攻擊。其次，在招式或擋格的硬直時間中輸入ESCPAE是無用的，也即是說ESCAPE不能做先行入力，因此玩者在擋了敵人的攻擊後想立即ESCAPE的話，便要看清楚自己的硬直時間何時終結，並準確地輸入→G指令才可。

不過凡事也有例外的，原來當ESCAPE成功發動期間，玩者是可以先行入力下一個ESCAPE的，因此當ESCAPE成功了一次之後，要將敵人整套連攜技完全避開並不困難（將搖桿推實前方，然後不斷按G掣便可，這通稱為「連續ESCAPE」^_^）。

總括來說，ESCAPE最適合用來應付「六合心意拳」和各種上中下轉段之連攜技(因為任何段都可以避開)，另外GUARD BREAK技由於在出招時會身體會發光，所以也是ESCAPE的絕佳目標。



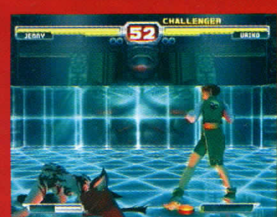
◆ESCAPE之後宜用出招快的攻擊如P等去反擊

出奇地難用
伏下

伏下是《BLOODY ROAR 3》的獨有行動，它有回避上、中段攻擊和上段投的特性，但要用它來做回避動作則有少許困難。因為伏下的整個動作是需要時間完成的，即時玩者在敵人出招前輸入了指令，也未必可以回避得到(尤其是以中段攻擊為甚)，所以伏下並不適合在近距離戰鬥中使用。

那麼伏下是否一項無謂的動作？那又一不定，因為由伏下起動的攻擊某些擁有極高的回避效果，例如MARVEL的伏下B和LONG、SHENLONG的伏下K便是了。如能在自己有利的情況下（例如敵人被打DOWN或GUARD BREAK後），伏下是相當有效的戰術。另外在中距離的對恃狀況中伏下，對敵人來說也是很有壓迫力的，因為伏下攻擊的回避性能高，敵人不可以隨便出手，否則隨時會被COUNTER！

總而言之，「事先確保自己的安全」，是使用伏下的最大要點。



◆伏下的動作不是即時完成，因此最可在中距離時使用



◆伏下攻擊命中後的回報通常都不俗，浮起敵人出空中COMBO吧！



用極速之拳技RUSH死對手！

YUGO

YUGO是一個擅長用大量快速而且頻密之拳技進攻的角色，因此他擁有極強大的壓迫力，對手往往會在不知不覺被削去大量能源也不自知。不過YUGO的缺點是大部份攻擊都以上段為主，而且缺乏有效的下段攻擊，因此使用YUGO的玩者應該學會使用強力的投技作輔助才可。

善用拳擊手獨有的無限連攜



◆↓↘→PP，沒有這招YUGO的進攻便不能成立



◆PPP之後的中段攻擊是為了準備之後戰鬥的布石



◆用↙PP將敵人轟落地面……



◆再用PPP追擊彈起的敵人！

YUGO進攻的主力技是各種由P起動的連技，當中PPP的第三拳是CANCEL POINT，可以連接各個指令技，基本上最常用↓↘→PP來向對手繼續施壓。其實這招↓↘→PP的第二拳也是CANCEL POINT，因此玩者可以用↓↘→PP>↓↘→PP……來做出永不停止的連攜技。不過由於以上所有P都是上段，敵人只要蹲下便可以全部避開，為了避免這種情況發生，玩者應偶爾在PPP或↓↘→PP之後接上(→)PPP或(↘)PPPP等中段攻擊，令對手不敢隨意蹲下。(→)PPP的第三拳是CANCEL POINT，在獸人狀態時(↘)PPPP的第三拳也是CANCEL POINT，還可以繼續接上↓↘→PP等指令技……這種連攜技無限接駁的技巧便是YUGO的基本戰鬥模式。

和↓↘→PP同樣重要的招式還有(↙)PP，它可以說是YUGO最強勁的下段攻擊，為什麼這樣說？因為當(↘)PP的第一拳擊中後第二拳也會連續命中，而且第二拳還有將敵人轟落地面的特性！玩者可以在敵人彈起時用PPP>↓↘→PP>↓↘→PP……來不斷追擊。不只如此，這招(↘)PP還可以連在PP、PPPP、↓↘→P等攻擊之後使用，令人防不勝防！雖然性能是如此優秀，但要留意它的出招速度不算快，而且被擋後也必定會受到反擊。

在獸化後YUGO的(←)PBBB是十分好用的招式，因為這招可以上接PPP，(←)P本身是GUARD BREAK技，之後的BBB是中段，最後的一下B更是CANCEL POINT，可以繼續CANCEL下去進攻，敵人想完全對應十分困難。

強力的投技CLINCH

YUGO的特殊投技CLINCH是一招極之有效的攻擊，因為投技解拆對CLINCH是無效的，而且玩者在捉著敵人後按P掣便能將他浮起，並可再用空中COMBO追擊。不過在《BLOODY ROAR 3》中，想成功使用投技並不是件容易的事。如何製造機會接近敵人並將他打窒，是使用CLINCH時必須考慮的。





◆不能解拆的CLINCH是YUGO的一大武器



◆將敵人打窒後是使用投技的最佳機會

最常用的技巧，是在各種P連攜途中CANCEL ↓↙←P這招GUARD ATTACK，然後立即用G掣CANCEL，待敵人反應不及之際用CLINCH來攻擊。

另外，在獸人狀態時的PK↓K、K↓K和B↓B這幾招下段攻擊都是CLINCH的好幫手，因為它們是下段攻擊，容易命中之餘擊中時還可以將敵人打窒，這時便是使用CLINCH的好機會了！不過要留意這幾招在COUNTER HIT時會直接將敵人打DOWN，那就失去了用投技的機會了。

CLINCH除了能浮起敵人之外，如果玩者捉著敵人後改按→K掣，便可以閃到對手的背面進行攻擊，藉著這招玩者同樣可以取得極大的優勢，如果玩者沒有獸化不能使用AIR COMBO時，這招是個比較好的選擇。

◆不擅長空中COMBO的玩者可以考慮在CLINCH後繞到敵人背面進行攻擊

空中COMBO

除了CLINCH之外，YUGO可以浮起的敵人的攻擊還有↓↙←P（只限COUNTER HIT）、↓B（也是只限COUNTER HIT）和伏下B。當成功將敵人浮上天後，最理想的做法是立即跳起用AIR COMBO攻擊。例如：跳躍PKB×2>PPP>↓↘→PP>↓↘→PP……，在牆邊這招可對敵人做成極大的傷害。如果大家不介意解除獸化的話，最後一下↓↘→PP之後還可CANCEL出↓↘→↓↘→B的超必！

◆用PKB將敵人重新浮起，再用PPP和↓↘→PP密集攻擊，隨時可以打出超過20HIT











本遊戲的下段攻擊女王

ALICE

ALICE 的攻擊力算是在平均以下，而且也十分缺乏GUARD BREAK 技，但論到HIT 數和下段攻擊的豐富程度她在本遊戲中可說是無出其右。玩者只要很基本地利用G CANCEL去製造中／下段二擇連攜，敵人已經會叫苦連天了。在獸化後她能使用的下段連攜更多，使出空中COMBO的機會也大增。總括來說 ALICE 是一個很適合初心者使用的角色。

利用CANCEL POINT做攻擊的起點

ALICE 進攻的主力是出招快的PPP→P和↘PPP，它們的最後一拳都是CANCEL POINT，在這時CANCEL出↓↙←K然後G CANCEL消除硬直，之後再利用中、下段技二擇維持攻勢便是ALICE的基本戰術。大家可能會問為什麼要用↓↙←K來CANCEL而不用GUARD ATTACK↓↙←P，這是因為↓↙←K在CANCEL後不會遠離敵人，方便之後繼續進攻。當然，如果對手喜歡在擋了PPP→P或↘PPP後立即還擊，GUARD ATTACK會是個比較好的選擇。

不過大家要留PPP→P或↘PPP都有個缺點，那就是CANCEL POINT的位置太後，很容易被敵人的GUARD ATTACK截擊到。遇到這種情況玩者應考慮偶爾使用PPP↓P或↘PPP↓K等下段攻擊來破解GUARD ATTACK，又或者是在CANCEL POINT之前便自己停下來，令對手產生混亂。

ALICE 其他有效的進攻始動技還有PKP↓K和PKK↓K兩招，因為它們↓K的部份擊中後敵人會被打窒，有利之後的進攻。



◆速度快的拳技是 ALICE 進攻的主力



◆敵人的GUARD ATTACK是ALICE的天敵，因此不能完全依賴連攜技



◆在↓↙←K或↓↙←P之後G CANCEL，再用中、下段技進行二擇

空中 COMBO

ALICE 可以浮起敵人的攻擊主要包括↓↘→P、↓↘→B、↓↙←P（要COUNTER HIT）、→PP（要人形時NORMAL HIT）、DASH 途中B等，可見ALICE的主要浮技都要在獸人時才可以使出。在浮起敵人後為了不讓敵人受身，最好還是以AIR COMBO追擊，例如↓↘→B（浮起）>跳起KPK>PPP→PBBB→B>CANCEL↓↘→P，在牆邊時↓↘→P之後還可以繼續追擊，威力驚人。

用下段攻擊來取DAMAGE

↓↙←K或↓↙←P在G CANCEL之後，玩者最好使用各種下段攻擊來令敵人防不勝防，好像↘KK←K和KP↓K這兩招，前者在攻擊後會遠離敵人，因此即使被擋了也不會受到反擊，十分安全；後者在↓K擊中後敵人會窒，之後用投技或浮技（如↑P、↓↘→B）攻擊均可。而於其他有效的下段攻擊還有↙K，這招在攻擊後會背向敵人，之後用轉身K或轉身↓K已是一個簡直的二擇。

除了下段攻擊之外，ALICE 還應該準備些中段攻擊來防止敵人蹲下，當中性能最優秀的首推←PK，這招在出招時ALICE會先向後退，因此是攻守一體的招式，而更厲害的是玩者還可以改用動作相同的←P↓K來做中、下段二擇！另外↙PK這招下段攻擊也有類似的回避特性，可以常用。

獸化後選擇更多

ALICE 在獸化後最值得一提的，是她那極為豐富的下段攻擊。當中又以↙B最為重要，這招掃腳不論是出招速度、攻擊距離都非常優秀，而且一擊中就可以打窒對手，在↘KK之後也可以使用，性能實在好得無話可說。

除此之外，(↓)BBBBB和↘BBB開始的連攜也非常好用。前者的最後一下為CANCEL POINT，可以繼續進攻；而後者則可以選擇之後接B或↓B作中、下段二擇。雖然它們的攻擊力不高，但不斷用這些下段攻擊去纏繞敵人，可令對手失去攻擊的意欲，而各種中段技也會較易命中。



◆↘KK←K即使被擋也十分安全



◆回避和攻擊一體化的←PK和←P↓K



◆單是為了這招↙B而獸化都值得！



◆利用豐富的下段攻擊去煩擾敵人，令他失去判斷力

◆即使不在牆邊這套COMBO仍然非常安定，可說是ALICE之必殺絕技













活用強力的空中COMBO

BAKURYU

身為忍者的BAKURYU擁有整套遊戲最高的移動速度，他的P也是所有角色中最快的。不過BAKURYU最厲害的地方是他身懷數招極強力的浮技，以「飯綱落」為首的各種AIR COMBO也極具破壞力。加上性能一流的打擊技和超必殺技，BAKURYU的實力絕對不容忽視。



◆↓↙←B 是 GUARD BREAK 技，在PKK或PPPP→P 之後使用效果不俗



◆↘PB 的恐怖之處在於回報大風險小

用拳技做攻擊的主軸



◆在PKK之後CANCEL ↓↘→K，從背後襲擊對手



◆PKK ←K 即使被擋也沒有問題



◆↘PP 或↘PB 被擋後應用 G CANCEL 來消除硬直



◆中段攻擊↘P性能優秀，但留意它不宜用來截擊敵人



◆↘K出招極快，經常使用，可以封著敵人的GUARD ATTACK

BAKURYU 各種由P開始的連攜毫無疑問是主進攻的主力，他的P出招速度為全遊戲最快，除了進攻之外，它用來截擊敵人的連攜技也極之有效，因此進攻的主導權常會在BAKURYU這一邊。PKK是各種P連攜之中性能最好的，因為最後一下K是中段之餘同時也是CANCEL POINT，之後可以用↓↙←P G CANCEL來消除硬直，也可以用↓↘→K來繞到敵人背面，再加上PKK本身擁有的連攜（例如PKK←K、PKK→K←K），可令敵人無所適從。

除了P之外BAKURYU另一招強力的拳技是↘P。↘P的出招速度不算太快，但由於在出招的一瞬間BAKURYU會頗為向後縮，因此能夠避開敵人某些射程短的攻擊，而且又能在PPP之後使用，性能值得信賴。↘P之後的兩招連攜都非常強力：↘PP是中段攻擊，第二發P可以DELAY（延遲出招）而且也是CANCEL POINT，因此即使被擋後也可以用↓↙←P G CANCEL來防禦，沒有多大風險；↘PB則是強力的下段浮技（！），之後的AIR COMBO幾乎可以安定地奪取敵人1/3至1/2體力，問題是玩者有沒有GAUGE去獸化，和被擋後會受到反擊罷了。

用下段攻擊破解敵人的防守

BAKURYU的下段攻擊主要是以出招快的↘K為主，(↘)K→K是中段攻擊，而(↘)KK則是下段攻擊，這已經是一個二擇，(↘)KK在NORMAL HIT是可打窒對手也是其優點，因此之後玩者可用投技或中段技來繼續二擇。另外↘KKK也是一招不錯的招式，因為它的第二和第三下K都有CANCEL POINT，第三下K在擊中後CANCEL ↓↘→P的飯綱落更是連續技！

雖然是單發技，↙K也是BAKURYU十分常用的攻擊，它在NORMAL HIT時會打窒對手，COUNTER HIT時敵人則會DOWN，用來應付YUGO等多用上段的對手，或者用來破解敵人的獸化都很有效。

獸化後威力倍增

擅於使用空中COMBO的BAKURYU，在獸化後才是他最能發揮實力的時刻。

首先不能不提的是↓↙←B這招浮技，它出招快，而且NORMAL HIT已經浮起敵人，在其他連攜之後CANCEL出固然是基本技巧，但作為擋了敵人攻擊之後的反擊也非常不錯。另外之前提過的↘PB，和與它動作一樣的伏下B都是非常重要的浮技。前者和↘PP可做出中、下段二擇，而後者則由於攻擊範圍廣闊，可在中距離進行突襲。加上它們在出招之後都有CANCEL POINT，之後還可以[illegible]能是不是好得有點過份呢……

GUARD 不能的超必？！

超必「土神覺醒四界陣」（↓↙←↓↙←B）在平時使用時是下段攻擊，可以在各種空中COMBO中取代飯綱落，令其威力更高。但原來這招在背向敵人時使用是會變成GUARD不能的（但用ESCAPE則可以回避）！非常變態！玩者用↙P背向敵人後不妨考慮用這招來進行偷襲。

◆相信遊戲是錯誤將它判定為「打背脊」才會變成GUARD不能（如果敵人也是背向你的話是擋得到的）

BAKURYU其他獸人時的好招還有↘K→K，這招擊中後同樣可令對手浮起，之後的空中COMBO可用PPPPBB>CANCEL ↓↘→P。另外→B起動的攻擊由於距離長，在中近距離都十分有效。









◆記住BAKURYU所有空中COMBO最後都要找機會飯綱落！

本遊戲最強角色候補？

MARVEL

雖然身為女性角色，MARVEL 的攻擊力和爆炸力都是其他角色難以比擬的。MARVEL 最強之處，是她的招式幾乎全都有極高的性能，由性質特殊的GUARD ATTACK、強力的浮技甚至是「無限」的空中COMBO，再加上簡單明快（但對手難以應對）的戰術，MARVEL毫無疑問是本遊戲最強的角色之一。

善用最強之GUARD ATTACK

MARVEL 的GUARD ATTACK ↓↙←K 是和其他角色完全不同的，它的特色有一、多段HIT，判定為中中中中上；二、第五腳擊中時對手會被吹飛；三、出招速度在GUARD ATTACK 之中數一數二；四、在出第五腳之前，任何時候（不論擊中或被擋）玩者都可以G CANCEL。

由於以上特性，玩者用這招GUARD ATTACK 時可以非常「求其」，不論是進攻還是防守，總之任何時間都可以使用。如果好彩擊中的話對手就要食5 HIT 和吹飛，如果擋了或避了就立即G CANCEL，因此風險全無。不過有一點是玩者要留意的，那就是由於↓↙←K 的最後一HIT 為上段，因此如果敵人是蹲下時被打中的話最後一HIT 便會落空，這時玩者應該在第四下腳擊中後G CANCEL，以免受到反擊。


◆↓↙←K毫無疑問是MARVEL的最強武器


◆→PPP的威力在於命中後可接↓↙←K來做連續技和減少硬直

中下段強力招式一應俱全

MARVEL 其他有效的攻擊始動技還有→P，這招中段攻擊出招速度不俗，之後的連攜→PPP 的第三下是CANCEL POINT，最重要是在第三發拳命中後CANCEL GUARD ATTACK 是會連續HIT 的！因此玩者使用這招時最好養成一定CANCEL GUARD ATTACK 的習慣。

一系列由→K 起動的攻擊性能也很好。(→)KKK 是中段，而→K↓KK則是下段連攜，這兩招在獸化後更增加了CANCEL POINT，擊中後接↓↙←B 便可以將敵人浮起，實用性極高。

下段攻擊方面，MARVEL 的↙K在NORMAL HIT時可以將敵人打窒，之後如果敵人不作出回復，↓↘→P便可以連續擊中並將敵人浮起。即使敵人有做回復，玩者也可以加入投技來做二擇。另外，PP↓K的↓K也有和↙K 相同的特性。

除了↙K，MARVEL 的↙P 在COUNTER HIT 時也可以將敵人打窒，而且之後下段投是確定的（雖然TIMING 較難掌握）！剛好MARVEL有一招特殊下段投REVERSE SWING（搖桿轉一圈P）……相信大家懂得如何做吧！REVERSE SWING命中後，玩者還可以用↓↘→K 來追擊！




◆這隻毫不起眼的下腳便是空中COMBO 的前奏……

◆留意REVERSE SWING 後的追加入力只限獸人時可用

獸化後的「無限」AIR COMBO

留意以下這SET AIR COMBO 實在兇惡異常，為免大家與朋友產生手執甚至繼而動武(REAL FIGHT？)，使用時請略為手下留情（笑）。

當MARVAL 在用↓↘→P 或↓↙←B 將敵人浮起後，如何玩者已經獸化，便可以立即跳起用K→B 追擊，K 是用來破解敵人受身後空中GUARD 的，而→B 則有將敵人轟落地面彈起的特性。在著地後，玩者應立即用↓↘→P 將彈起的敵人再次浮起，然後跳起用K→B 追擊，著地後再用↓↘→P 將敵人浮起，之後又跳起K→B……如是者，玩者可以將以上步驟重覆又重覆直到對手死為止！如果玩者發覺對手在地面彈起的幅度太低不足以再浮起時，可以選擇在著地時用↓↘→B 來結尾。

這招COMBO 最惡毒的地方，是對手「越受身就浮得就越久」。其實本遊戲設有浮力修正，空中HIT 數越多，敵人停留在半空的時間就會越短。因此如果敵人不受身的話，這一SET「無限」COMBO 最多只能重覆做到四至五次（雖然如此，其威力已非常「和味」了），但如果敵人進行受身，這項浮力修正便會被RESET 重新計算，結果是浮起的次數反而更多！



◆先用↓↘→P 或↓↙←B 浮起敵人



◆ 向前方跳躍K，即使敵人受身也會被這腳破解

◆ 在敵人彈地時用↓↘→P 再浮起敵人



◆ 立即接駁→B ，將對手轟落地下



◆想結束COMBO時，就改用↓↘→B

（下期續餘下所有角色之攻略！）







發售商：	KONAMI
售價：	開放價格
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	3月15日

PS2/SPT/8P/



發售前詳細資料逐一介紹

TEXT：MARKS

令一眾足球迷雀躍萬分的《WINNING ELEVEN 5》即將在3月15日推出，而今期不單詳細地列出有關MASTER LEAGUE的準備，而且更刊登了由GamePlayers Group舉辦的《WINNING ELEVEN 5全港大賽》參加表格。

MATCH MODE



可以對戰和練習等等，來進行一場比賽的MATCH MODE。當中可以使用球隊包括53個國家的國家隊，以及32支沒有經過變動的世界球會，這樣就可以進行比賽和P.K.戰。除此之外，更有分成歐州及其他國家組成的明星隊，甚至開啟在Master League的SAVE來進行比賽。不論比賽形式的時間和換人次數，而至電腦的強弱都可以在比賽前細緻地設定。



DATA LOAD

雖然可以在MATCH MODE使用於Master League育成的球隊，與朋友或電腦的球會隊伍進行對決，但需要在Master League的Division 1中取得冠軍寶座，才可以與國家隊進行比賽。

比賽勝利獲得



比賽的結果會影響所獲得的Point數。雖然購買球員時需要一定的Point數，但今集不論難度都以得球來獲取Bonus Point，至於輸掉則不能獲取Base Point，但可以得到所射入球數的Bonus Point。

	Base Point		Bonus Point	
	Division1	Division2	易	難
勝	10P	6P	得球×1P	
和	5P	3P		
負	0P	0P		

MASTER LEAGUE



今集最令人期的模式就是Master League。由於球會的數目由24個增至32個，所以在聯賽會更加激烈。玩者所使用的球會將與上集同樣由Division 2開始，而當一個球季完結的時候，前四名球隊就可以升上Division 1。此外，今集同樣不可以在途中更改難易度，因此讀者需要在開始前決定難易度。

Master League 構造



獲得EDIT選手

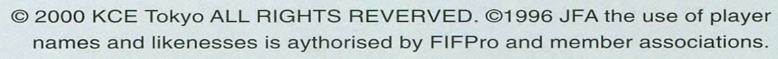


自己所製作的EDIT球員，同樣可以用Point獲得。可是，遊戲會因應EDIT球員的能力設定，而決定EDIT球員的成本。當然能力越高，選手所需要的成本亦會越高。

電腦購買球員



在今集中，電腦所控制的球隊亦會像讀者一樣購買需要的球員。不過玩者的球隊中所持有的球員則不會奪取。這樣，各支球隊亦不斷提升自己的實力去爭奪冠軍球會的殊榮。







基本隊員

不論玩者選擇哪一個球會，都會由現在所介紹22位隊員開始。利用贏取比賽所獲得的Point，將球隊的實力慢慢地提升。基本上這22位隊員就是上集的22位，而同樣會列出3-5-2 B 陣式。

球員名	適當位置	特徵
イヴァロフ	GK	雖然是正選GK,但有點不安
ストリーマー	CB	3 後衛的左面,身高有185cm
ドゥリッチ	CB	有スライディング的特殊能力
ヴァレニ	CB/SB	Body Balance,Speed 等同樣高
ヨウガ	DH	Body Balance 高
チェルニーリ	DH/OH	隊長,傳球能力高
ヒメレス	SH	運球者,運球能力高
エスピマス	SH	有積極性,射球力高
ミナンダ	OH	司令塔,全體能力高
カストロ	CF/SH	攻擊要員
バロータ	CF	接球能力有點不安
セシウ	CB	擅長人釘人
フォルネンダー	CB/DH	Body Balance 高,擅長鏟球
エディンソン	SB/SH	體力高,加速力不錯
ナハデカル	SB	技術,運球能力高
ハーディ	DH	速度,安定度等同樣高
マッコ	SH/WG	運球者,運球能力高
オストパウト	OH/CF	持有パサー,但傳球能力差
バーチャット	WG	速度,積極性高
ニョルゴ	CF/OH	接球能力高,頭鎚能力高
ホイレンス	CF	接球能力在CF中最高
ケウゼン	GK	做後備不如給他做正選

最高能力選手

傳球10傑
- ベーヨン
- ボパン
- ジダン
- ルイ・コスタ
- R・デ・ブール
- 中田英壽
- ベルカンプ
- トッティ
- オコチャ
- リバルド

長傳10傑
- ベッカム
- グアルディオラ
- ルイ・コスタ
- フィーゴ
- リケウメ
- 中田英壽
- ジダン
- ベーヨン
- セードルフ
- スフォルガ

射球準確10傑
- バテストータ
- ロマーニオ
- ロナルド
- レコバ
- ビエリ
- ラウール
- オーウェン
- クライファート
- ミヤタビッチ
- シェフチェンコ

頭鎚10傑
- ハカン・スクール
- ビアホフ
- クライファート
- ボルシッチ
- K・アンデション
- バテストータ
- エムボマ
- サマス
- トレセゲ
- ビエリ

運球10傑
- フィーゴ
- ロナルド
- オウテガ
- ギルス
- リバルド
- オーウェン
- ラウール
- リケウメ
- サマス
- ゾラ

速度10傑
- パパンギタ
- オーウェン
- ロナルド
- シェフチェンコ
- ロベルト・カウロス
- マハナヒキア
- オフェルマルス
- ギルス
- セムニ
- F・インザーギ

最高Point選手

這個系列最受喜歡就是MASTER LEAGUE 。由於《5》有維持Point的必要，所以集齊強勁的選手（＝高Point的選手），到頭來只會踏向GAMEOVER。這裡會分開不同的位置列出最昂貴的選手，以及其所需要的維持Point。表中的「獲得」是獲得Point，「維持」是維持Point。此外，更會分開傳球、長傳、射球準確等六個項目列出10位該能力最高的球員。

能力最好的GK　BEST 3

獲得	維持	位置	球員名字	擅長腳	所屬國家	所屬球員
24	2	GK	トルド	右	意大利	費倫天拿
30	6	GK	シュマイケル	右	丹麥	—
32	6	GK	チラベルト	左	巴拉圭	—

能力最好的DF　BEST 10

獲得	維持	位置	球員名字	擅長腳	所屬國家	所屬球員
28	2	CB	コスタクルタ	右	意大利	AC 米蘭
28	2	CB	ネスタ	右	意大利	拉素
28	2	CB	F・カンナバーロ	右	意大利	帕爾馬
30	6	SB	カシュー	右	巴西	羅馬
30	6	SB	ラュタム	右	巴西	帕爾馬
30	6	CB	イエロ	右	西班牙	皇家馬德里
32	6	CB	F・デ・ブール	右	荷蘭	巴塞隆拿
32	6	CB	シュタム	右	荷蘭	曼聯
32	6	SB	マルディーニ	兩	意大利	AC 米蘭
36	7	SB	ロベウト・カウロス	左	巴西	皇家馬德里

能力最好的DH　BEST 5

獲得	維持	位置	球員名字	擅長腳	所屬國家	所屬球員
28	2	DH	ロイ・キーン	右	愛爾蘭	曼聯
28	2	DH	ディ・フランチェスコ	左	意大利	羅馬
28	2	DH	エメウソン	右	巴西	拉科魯尼亞
34	6	DH	グアルディオラ	右	西班牙	巴塞隆拿
36	7	DH	ダービッツ	左	荷蘭	祖雲達斯

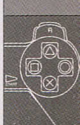
能力最好的OH/SH　BEST 15

獲得	維持	位置	球員名字	擅長腳	所屬國家	所屬球員
26	2	OH	アネックス	左	巴西	—
26	2	OH	オコチャ	右	尼日利亞	巴黎聖日門
28	2	OH	ニラサキ	右	日本	羅馬
30	6	OH	スコールズ	右	英格蘭	曼聯
30	6	OH	リトマネン	右	英格蘭	—
32	6	OH	R・デ・ブール	右	荷蘭	—
36	7	OH	フィーゴ	右	葡萄牙	皇家馬德里
36	7	OH	トッティ	右	意大利	羅馬
36	7	OH	ルイ・コスタ	右	葡萄牙	費倫天拿
36	7	OH	ボパン	右	克羅地亞	AC 米蘭
36	7	OH	セードルフ	右	荷蘭	國際米蘭
38	7	OH	ベーヨン	右	阿根廷	拉素
40	12	OH	ジダン	右	法國	祖雲達斯
46	13	OH	リバルド	左	巴西	巴塞隆拿
46	13	SH	ベッカム	右	英格蘭	曼聯

能力最好的FW　BEST 15

獲得	維持	位置	球員名字	擅長腳	所屬國家	所屬球員
32	6	CF	サマス	左	智利	拉素
34	6	CF	ビアホフ	右	德國	AC 米蘭
36	7	CF	レコパ	左	烏拉圭	國際米蘭
36	7	CF	T・A・フロー	右	挪威	—
36	7	WG	ギルス	左	威爾斯	曼聯
38	7	CF	ベルカンプ	右	荷蘭	阿仙奴
40	12	CF	デル・ビエーロ	右	意大利	祖雲達斯
40	12	CF	クライファート	右	荷蘭	巴塞隆拿
40	12	CF	ラウー	左	西班牙	皇家馬德里
40	12	CF	シェチェンコ	右	烏克蘭	AC 米蘭
44	13	CF	ロマーニ	右	巴西	費林明高
44	13	CF	バデストータ	右	阿根廷	羅馬
46	13	CF	ビエリ	左	意大利	國際米蘭
46	13	CF	オーウェン	右	英格蘭	利物浦
50	15	CF	ロナルド	右	巴西	國際米蘭







無論你想怎樣，現在將會有讓你成為冠軍的機會。因為一向以讀者為先的GamePlayers Group 即將會舉辦《WINNING ELEVEN 5全港大賽》，比賽會分開預賽和決賽兩個階段，而決賽更會在4月15日於屯門市廣場舉行「數碼遊戲嘉年華」中進行，這個千載難逢的機會相信你不會錯過。參加辦法非常簡單，只需要填寫以下的參加表格，寄「**香港灣仔駱克道33號中央廣場福利大廈7樓**」，請註明參加《WINNING ELEVEN 5全港大賽》，而至於詳細的比賽規則，請留意GamePlayers Group 旗下雜誌。

參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿ (影印本無效)

BY 隨風





GAME DATA	
發售商	ENIX
售價	未定
容量	CD-ROM
記憶	未定
發售日	預定春季

PS2/RPG

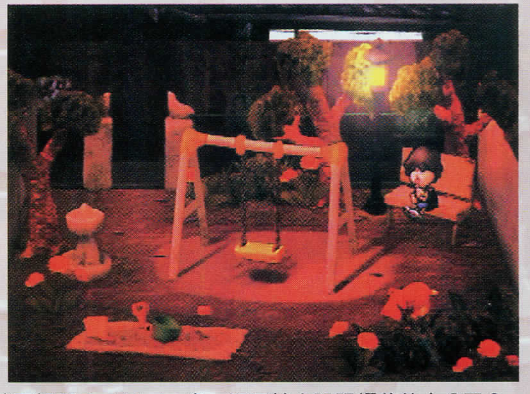
End Nasia
神呀，請讓我見多您一面！

常常聽到人說什麼神呀鬼的，到底它們是不是真的存在呢？現實世界中嘛，就信不信由你了，可是在遊戲中，神祇的存在卻是千真萬確的！而主角更突然被送到一個奇異的世界去，玩者必需控制他跟50位神見面，幫助他返回自己的世界。

奇異的風



「夕陽無限好，只是近黃昏」我們的主角當然沒有這種詩情畫意，他才剛放學，現在正準備回家去。只是他萬萬想不到，經過公園時突然刮起一陣怪異的風，而且他更發現自己身處在不知名的地方。熟悉的事物不再存在，換來的是不知名的動物及植物，這裡是End Nasia島！「難道這是夢嗎？」但一切卻異常的真實，到底主角能否解開End Nasia 島，返回被夕陽照耀著的小公園？



End Nasia 歷險記

在這個不思議的End Nasia 中，共有九個可以讓主角探險的地方，當中除了會出現不同的生物之外，還有機會可以遇到同伴，現在就為大家介紹其中幾個地方。森林地帶是充滿綠意的地帶，亦是小鳥們最愛留連的地方，不論白天或晚上也會有多種不同的鳥兒；而孤寂地帶則佈滿了墳場，十分可怕，可吃的食物亦十分少。







EMO？



來到了別人的地方，又想生存下去的話，當然要入鄉隨俗啦！主角也不例如，他學懂了一種不可思議的存量－魔法EMO（エモ）。當主角找到不同的神祇時，只要使用這種魔法，就可以為他們復活！只要主角把50位神祇都找出來後，就可以返回原來的世界了，這個說易不易、說難不難的目標，玩者能夠完成嗎？

找尋同伴吧！

前文亦提過某些地方有機會出現同伴，但要怎樣做他們才會成為同伴呢？其實同伴是不用「找尋」的，在遊玩的十天中，他們一直與玩者同在，而且玩者的行動還會直接影響他們呢！而同伴亦有很多個，有島上的居民、有沙漠英雄、頭部只有一個球體的「人」等，各有特色，到底誰才是主角真正的好同伴呢，而玩者又能否以自己的行動來改變他們的價值觀呢？

TEXT BY SAKURA KI

エヴァーグレイス II EVERGRACE

EVERGRACE II
踏上名劍士之路

From Software 公司在PS2推出初期製作的A・RPG《EVERGRACE》，其評價在當時而論亦算出色。差不多過了一年的時間，遊戲的續篇正式宣佈今夏推出。不過經過一年的歲月，相信製造公司對PS2的開發熟習不少，讓我們來看看遊戲到底進化了多少。

GAME PS GAME DATA

生產商	From Software
售價	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定今年夏天

PS2／A・RPG／

遊戲大幅度改變

前作發售以來快要一年了，今集究竟有多少改變。首先，由於經過一年時間，製作公司利用PS2開發遊戲的熟練度增加了，因此今次公開的畫面比較前作質數高了很多。遊戲雖然保留了那種黃昏夕陽的氣氛，不過清晰和細緻了很多，水面的質感亦似了很多。除了景物做得漂亮多了之外，前作被批評一個畫面只有很少人的缺點，今集亦有大幅度改善。前作只有玩者一人在戰鬥的情境不再，因為遊戲今次採用了PARTY戰鬥（玩者控制一個角色，其餘兩個是NPC），這個亦是今集遊戲很大的賣點。



新舊系統大剖析

REAL TIME PARTY制

這個戰鬥系統是今集一個很重要的賣點，上集主要是分為男女主角兩篇，利用男主角擅長接近戰和女主角擅長遠距離戰的差別，為玩者帶來一點新先感。今集這新系統帶來很大的轉變，因為經常也是三個人一起行動。但行動起來時主角只要控制其中一位角色，另外兩位角色便會成為NPC（由電腦AI負責控制）。由於要經常轉換角色的關係，廠商設計遊戲時也考慮到這點，因此設計成只要按一個掣便能換角色。除了增加遊戲的戰略性之外，比較前作只是一個人孤獨戰的鬥形式有趣多了。



PALMYRA ACTION

前作保留下來的攻擊系統，藉著消耗那些這世界獨有的結晶PALMYRA，令身體使出強大的魔法攻擊或特殊的必殺技，這些PALMYRA ACTION稱為「攻擊魔法系」和「物理攻擊系」兩種。裝設不同的PALMYRA武具（利用PALMYRA結晶製成的武器或防具），玩者便能使用不同的魔法或必殺技，但當武器或防具的PALMYRA值減少後便要到商店修理，否則當PALMYRA到達0時便不能再使用那武器或防具。

DRESS UP SYSTEM

前作另外一個受到高度評價的系統，就是這個DRESS UP SYSTEM。遊戲中的角色並沒有LEVEL東西，而且能力值都要倚靠裝備來提升。如果要提升能力值的話，除了把武器或防具的LEVEL在商店內使用PALMYRA結晶來提升之外（打倒敵人時便會留下PALMYRA結晶），只有更換武器或防具這方法。另外，這系統還有一個令人感到細緻和有趣的地方，就是當角色把武器或防具裝備時，遊戲中角色的外表亦會起變化。如果玩者裝置得有型有款的時候便沒有問題，不過只要玩者裝備一些平底鍋、大鋼煲和兔仔耳的時候，真的會讓人捧腹大笑啊。



GRACE 復仇者的舞台

故事的時間是《EVERGRACE》舞台之前，主角YUTERALD自出娘胎之來，他右手便刻著令世人害怕的烙印GRACE。相傳接有這GRACE烙印的人會有很強的力量，但同時亦為他身邊的人帶來災難死亡。在YUTERALD所居住的艾狄比利（エディンベリー）大陸上，存在著一顆擁有神秘力量的比利也拿（ビリヤナ）古樹森林，和四個圍著森林的村莊。YUTERALD的雙親是史多魯達（ストルタ）村的令導人，由於史多魯達村主張斬伐比利也拿森林，於是便與主張保護神聖比利也拿森林的摩尼亞（モレア）村發生衝突，並且還發展成交戰狀態。有一天YUTERALD的雙親和村民，被摩尼亞派來的殺手殺死。YUTERALD在這次的事件中，體內的GRACE力量爆發出來，並且把所有的殺手殺光。自始之後他便日以繼夜地苦練劍術，等待有足夠力量後便往摩尼亞村復仇。YUTERALD在森林修練的時候，救助了一位失憶的少女FILLNA。最後YUTERALD為了替雙親復仇而參加史多魯達軍的徵召，於是他的童年好友RYANA和那少女FILLNA，便陪同他踏上復仇之路。





三位重要角色

YUTERALD（CV千葉 進步）

——擁有GRACE力量的復仇者，為替雙親復仇而不繼修練劍術，是位力量強大

RYANA（CV村澄 綾子）

——YUTERALD雙親被殺後便寄住他的家，因此二人關係要好。雖然擁有與「史多魯達四劍主」齊名的劍術，但是位不願傷人的天才劍士。

FILLNA（CV保志田 一郎）

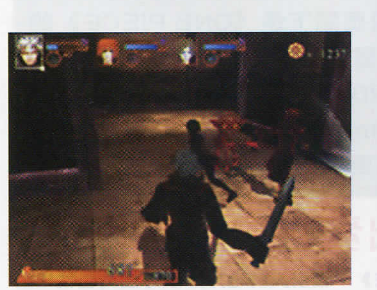
——在森林內暈倒後，被YUTERALD救了的少女。她因為失去以前記憶的關係，所以為了找回過去的記載而與二人展開旅程。



◆ 畫面比較前作細緻了很多











◆ 遊戲亦會有不少EVENT



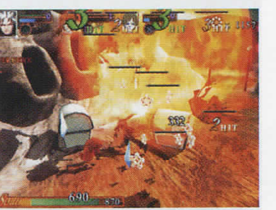
◆ 水面亦能做到好像鏡一樣美麗



◆ 同時多人戰鬥系統



◆ 戰鬥講求不同的戰略



◆ 魔法和必殺技的演出效果很華麗



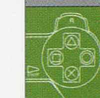
◆ PALMYRA ACTION仍然健在



◆ 要用這個平底鍋去做早餐嗎？



◆ 三人各有目的而踏上旅程



GAME PS GAME DATA

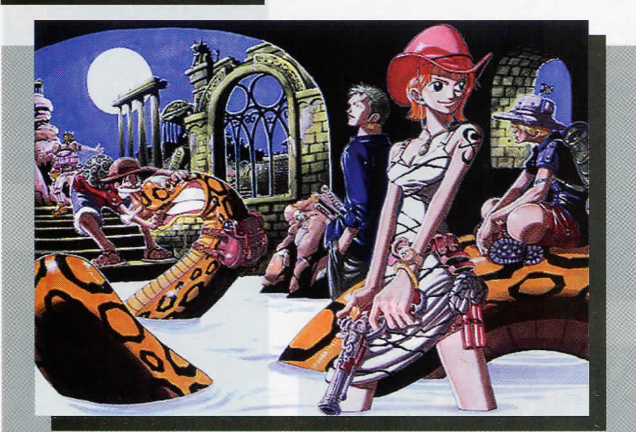
生產商	BANDAI
售價	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	3月15日

PS／ACT

From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE

四方海盜大亂鬥

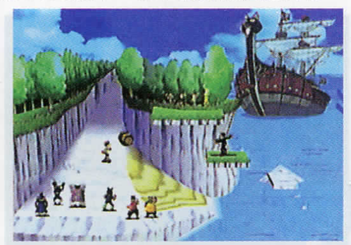
TEXT BY ONE PIECE 擁護者 SAKURA KI



提到港日現在都十分流行漫畫和動畫，以海盜冒險為題材的《ONE PIECE》，相信必定是其中之一。那些性格鮮明的角色路飛、山治和卓洛等，相信各人也會有一批擁護者。找一個機會讓這些角色進行對打的話，感覺一定會相當有趣，如果加上一些突出的歹角魚人阿朗等人的話，只要閣下是《ONE PIECE》的FANS，必定會十分興奮。告訴你三月十五日便可以夢想成真了，因為BANDAI在當日會推出一個格鬥對戰遊戲《From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE》，成班盜將要在PS上大混戰了。

路飛海盜團出發！！

人氣動漫畫《ONE PIECE》，吸引人的地方除了每個角色性格鮮明外，當中有不少的劇情深深刻在FANS腦中。當中最受歡迎的人物，當然是幾位主角所屬的「路飛海盜團」，玩者在遊戲的故事模式當中使用的，就是這海盜團的船長路飛。玩者只要按著劇情需要，把出場的對手一個一個打倒便可以過關。玩者在遊戲的進行期間，除了享受戰鬥帶來的樂趣之外，還可以重溫那些感人的著名場面和對白，FANS們必定會感動不已。



◆故事模式要戰勝每關的對手



由2D變成3D的海盜

遊戲的人物和景物等等，都會以多邊形表演，雖然看到人物做得並非很大，但角色的特徵和招式總算做得不錯，令人一眼便能看出角色是誰。雖然並不能以華麗來形容此遊戲，可是以PS的機能造出這樣的多邊形角色和景物，其實水準已經不低了。不過遊戲當中也不乏2D人物和角色登場，當玩者進行故事模式時，將會有很多大家也十分懷念面孔出現，這些都是《ONE PIECE》FANS希望見到的。



◆戰鬥時將會變成3D人

◆2D的人物亦會出現交代劇情

海盜大亂鬥

格鬥遊戲最大的樂趣，就是可以與朋友互相切磋一番，因此遊戲當然不能缺少VS模式。遊戲最初能選用的角色實在有限，不過玩者只要在故事模式當中勝過那些對手，在這VS模式便能夠選擇使用其他角色進行對戰。遊戲中會登場的角色總共會有十人，其中包括路飛海盜團的船長路飛、大劍豪卓洛、海盜小偷奈美、勇敢海上戰士烏索普和戰鬥廚師山治。至於惡海盜亦有五名，包括金棒亞比達、小丑巴基、魚人阿朗、克洛船長和提督首領力克。登場的人物相當豐富，不過暫是還未知道有沒有隱藏人物，但可以使用以上提及的已經相當足夠。



一對一公平決鬥？！

這個《From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE》並非是一般的格鬥遊戲，玩者除了要在戰鬥進行期間輸入指令向對手發招之外，還要在戰鬥中;;利用道具來取得優勢。這些道具包括一些可以回復HP的道具好像肉塊，還有可以向對手攻擊的物品如爆彈和腐壞的飯團等，玩者只要按著□掣便可以舉起物件，然後向對手那裡拋過去便可，如果手上是一些爆彈等攻擊道具，便能把對手的HP削減。遊戲進行時定要一邊進攻，一邊找機會取得有用的道具，這才是至勝之道啊。



◆戰鬥中可以使用不同的道具

華麗的必殺技

還有一種可以把對手的HP大幅削減的方法，那就是所謂的必殺技。遊戲中每個角色會有屬於自己的必殺技，例如好像卓洛的「三千世界」、山治的「羊肉踢」、路飛的「橡皮鐘」和亞美達的色誘等，除了漫畫中有出現的必殺技之外，其中亦有些是原創技。當角色使用必殺技的時候，畫面便會變成華麗的招式，很有在看漫畫或動畫的感覺。



◆ 卓洛的必殺技「三千世界」



◆ 山治的「羊肉踢」



◆ 路飛的「橡皮戰斧」





超人氣的海盜們

《ONE PIECE》的受歡迎程度越來越高，相對地關於他們的產品亦越來越多。除了動畫和漫畫之外，還有映畫、精品和遊戲咭等。不過今次在PS上推出遊戲並非首個遊戲作品，首過遊戲軟件應該是WS的《From TV animation ONE PIECE醒覺吧海賊王》。另外，GBC版的《From TV animation ONE PIECE 夢之路飛海賊團誕生》，預定今年四月推出，相信FANS們在這半年內應該感到相當滿足吧。



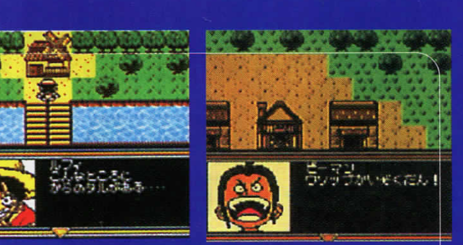


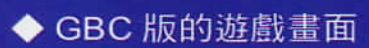
◆ 這些便是ONE PIECE的遊戲咭



◆ ONE PIECE 的首個遊戲作品



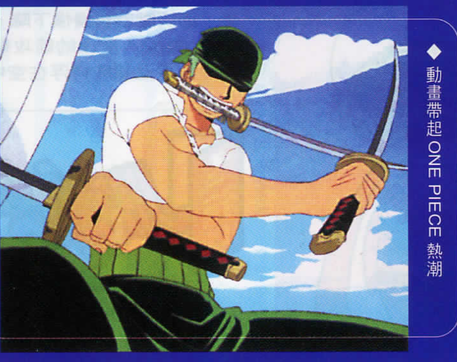




◆ GBC 版的遊戲畫面







◆ 動畫帶起ONE PIECE熱潮



SUPER MICCHAN ULTRAHIGH-TENSION LOVELY GIRL!



玩遊戲都要不斷說話

當提到以發聲來進行遊戲，相信各位會都聯想到懂得說話的SEAMAN，不過你又否想過以發聲去進行的遊戲是需要快速反應的迷你遊戲，而今次所介紹的遊戲就是這種方式來進行的《SUPER MICCHAN》，當中收錄了共15款不同的超現實迷你遊戲。遊戲與《Dream Audition》系列同樣需要使用專用MIC和手掣才可以玩樂。各個迷你遊戲會以發聲的時間、音程、肺氣量來決勝負。由於規則十分簡單，所以初次接觸的玩者亦可以得到樂趣。

GAME PS GAME DATA

發售商	JALECO
售價	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶	16KB
發售日	預定4月26日

PS2/ACT

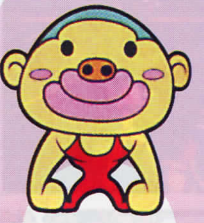
TEXT：MARKS

MICCHAN 一家





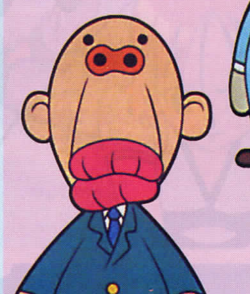
MICCHAN
雖然樣子十分可愛，但其內心卻是十分殘酷。為了不想弄髒自己雙手，而指使其他人做。



COLSI
MICCHAN的弟弟。甚麼都吃的他雖然個子小，但非常大力。所有會郁動的物件都會吃，就算連家人亦不例外。

SIGEL
MICCHAN的爸爸，不單沒有特別的特徵，而且有很多「撞板」的事情。

CARISUMA
喜歡MICCHAN的變態者，他事實上是一個忍者，可以快速地移動。





KATSU
MICCHAN的媽媽，只懂發出簡單的單音，而她擁有一種可以避過所有危險的能力。

CHESKE
MICCHAN的爺爺。不知謂何是意大利人。只懂得輕輕說出「呀～」和「唔～」。





迎擊不斷掉下來的隕石來挽救地球的毀滅危機。自動會鎖定落下的隕石，而只要發聲的時間準確便可發得激光。不過當有一定數目的隕石掉進地球就會GAMEOVER。要小心最後會出現超巨大隕石。







以火星為舞台。在基地設置「La火星砲」迎擊攻擊火星人的UFO之迷你遊戲。發射的次序分為3個階段。最初的「HIN」是解除安全裝置，第二個「HIN」是供給電力，最後的「FU~」是積能量。「FU~」得越快，La火星砲的威力越高。



MICCHAN勇敢地以氣球環繞地球一周為目標。發聲時氣球就會上昇，而沉默就會慢慢下降。從而避過CARISUMA吹出的箭攻擊和落雷等等。如果連續取得浮在空中的國旗，會令所得的點數倍增。







因為被CARISUMA捉走而縛著的MICCHAN和COLSI逃走了，而二人以二人三足的行走方式逃走。玩者需要配合他們的叫聲令其向前走，而不能配合則會倒在地上，使CARISUMA迫近。

實踐記憶深處的約定

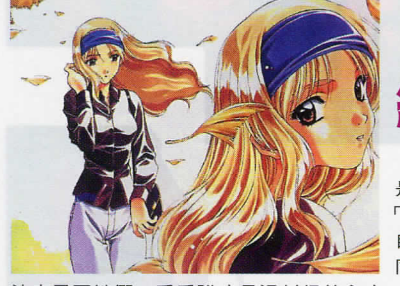


GAME DATA	
發售商	NEC INTERCHANNEL
售價	各 5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	－/2 BLOCKS
發售日	3 月 29 日

PS/AVG

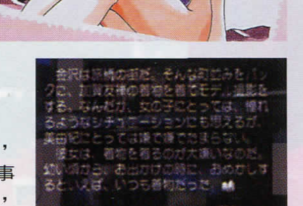
BY 女性擁護者隨風

SS的作品現在才移植到PS上?是遲了點，但聊勝於無嘛!其實《SENTIMENTAL GRAFFITI》除了有SS版外，還在電腦推出過的日文及中文版(名稱為「青澀寶貝」)，DC亦有它的續集。而且還有一隻全新作品《SENTIMENTAL GRAFFITI~約定~》跟此作同日發售，再加上並不是完全移植，相信它的魅力還是絲毫無減吧?



約定了喲…

首先為大家介紹一下故事背景吧，主角是一位高中生，某天突然收到一封寫著「我很掛念你」的信。這封信令主角回憶起自己小時候因為常轉學，所以在十二個不同的地方皆認識到感情好的女同學，主角決定尋回她們，看看誰才是這封信的主人。於是主角終日流連於日本各處，以求找出掛念他的女孩，終於他找到了，回憶變成最真實的擁抱…



美女說故事

《1》推出其實曾推出過小說，由大倉老師撰寫。而《～約定》這個小說式戀愛遊戲，整隻遊戲都是以看故事為主的，而當中的故事就是大倉老師的小說內容了！除了觀看故事之外，遊戲還會加入配音及新的CG，相信這些都是遊戲的賣點吧？而遊戲共分為12話，每個女孩各佔一話，希望不要看到一半時，未SAVE 卻HAND 機吧！





想和你去看風景

如果說《～約定》是在看小說的話，那《1》一定是像在旅行一樣！因為主角將會在12在不同的地方跟女孩子相遇，而每個地方又有不同的景點，而且背景更是用真實的相片跟人物合成的呢！那麼玩遊戲不就像是在旅行般嗎，不用到日本去也可以欣賞到日本的美景。



在12個地方留下腳毛！

要如何才能找出寫信的女孩呢？其實只要玩者跟女孩的親密度夠高，能在情人節跟她外出，她就會成為寫信的女孩囉！(笑)各位想得知女孩好感度的話，在看資料時她會有一個心，心越大及跳得越快，就代表女孩好感度越高，可是如果長時間不理她的話，心就會破碎並變成藍色，不過也不是沒有辦法救回的，此時只要到女孩居住的城市，去效外找她就會變回紅色，不過好感度會很低。



快快樂樂學追女

要提升女孩子的好感度，當然要多見面啦，玩者可以用電話預約女孩，或是直接到女孩住的地方玩「偶遇」，當然好感度到達一定程度就會發生特別事件，分別是季節事件、回憶事件及重要事件，某些事件要在家中收到信件才會發生，因此各位記得要回家看看呢！另外還有機會發生乘車中或旅行中遇到女孩的事件，若女孩太思念主角的話，亦會直接到東京找主角呢！





GAME PS GAME DATA

發售商	SCE
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	88 KB
發售日	發售中

PS2/AVG

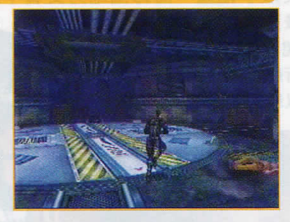
侵蝕的恐怖

基本動作

TEXT：MARKS

移動速度

利用 ANALOG STICK 的推下角度可令移動分為三個階段的速度。例如在狹窄的地方就要使用忍步等，因應不同的情況而分開使用。不過，玩者需要留意遊戲的移動，因為移動方向會由視點來決定，即按上掣，便會向畫面的前方移動，而按左掣，則會向畫面的左面移動。此外，在跌下時按下方向掣，主角就會向該方向受身。





CINDY

擁有中國和美國人血統的她於比較富裕的家庭中長大。因為在中學時期從義工活動的經驗中決定投入醫學之道，於是在大學專攻分子工學，而且以第一名畢業。之後入隊陸軍研究最新的細菌學。本來性格溫和的她因為一年前發生的事件而變得逃避與人相處。

跑步

三種移動的速度最快，而基本上這種移動多為平時使用。由於可以利用這移動來避開敵人的攻擊，所以即使遇上飛過來的侵蝕液亦可以很容易地避過。



步行

比跑步的速度慢，卻比忍步的速度快的移動。雖然平時沒有必要使用，但當進入一些漆黑的地方，則為確認前面的情況而使用步行，從而避免敵人突如其來的襲擊。



忍步

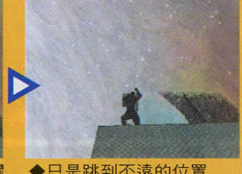
ANALOG STICK 的輕輕一推就可以做出忍步。當遇上一些跌下便會 GAMEOVER 的高危地方，需要慎重地慢慢移動。不過要小心敵人從遠處攻擊。



跳躍

當前進的方向出現一些裂開成兩斷的地方時，就可以按 X 掣向前方位置跳過去。此外，亦可以助跑方式跳過去，而且更可跳到較遠的位置。雖然跳躍動作非常方便，但由於失足會導致 GAMEOVER，所以需要不可以隨便地使用。


◆在這裡以沒有助跑來跳躍


◆只是跳到不遠的位置


◆跳到較遠的位置避開敵人的攻擊

◆今次在同一地點以助跑起跳

刀之用途

在沒有拿起SPR4的時候，按攻擊掣就會以刀來攻擊。〇掣是小攻擊，□掣則是大攻擊。可以使用來破壞木箱和切斷陷阱鋼線，以至切斷設置在牆上的機鎗電線來停止其機能等等

使用方法
- 破壞木箱
- 切斷陷阱鋼線
- 切斷電線

小攻擊



大攻擊





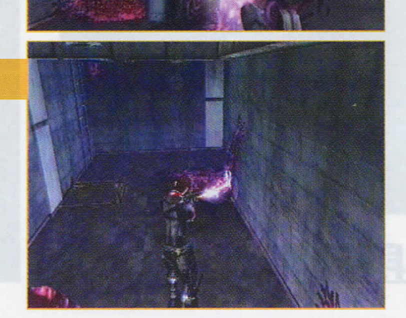
GARY

雖然有很多朋友勸告，但他依然堅持參入海兵隊。全力以赴的他經 RECON 而入隊「RED LIGHT」。不但勇敢果斷，任務進行時亦可以合理地作出判斷的男人，而平時他負責製造氣氛。此外，他還準備在一個月後與女朋友結婚。

PR4 攻擊方法

主角主要的武器是SPR4。利用各式各樣的部件來配合情況改裝。裝上SHOT GUN 等POWER UP UNIT 後，按□掣就可以使用這種 UNIT 來攻擊，而〇掣則是使用 SPR4 本身來攻擊。敵人的弱點就是依附著身上的發光部份，當攻擊弱點便可產生大傷害，從而可以節省子彈的使用。此外，SPR4 的子彈除了可以在地圖上拾取之外，在地圖某處亦存在一些用作補充的裝置。





視點使用

視點是由客觀視點和主觀視點兩種構成。客觀視點時，敵人在一定範圍內會自動瞄準，對埋身戰非常有利。主觀視點時，雖然需要自己來瞄準，但可以看到遠處，以遠距離射擊敵人。



回避動作

當接近敵人時按X掣，就可用回避動作離開敵人。當遇上體力剩下少許或免疫力低下等，絕對是從敵人處逃走的最佳方法。雖然遇上大量敵人同樣可以使用，但恐怕最後亦會被擊中，因此最好在1 對1 的情況使用。

侵蝕

當受到直接或侵蝕液攻擊時，就會令免疫力下降，而免疫力降至零巴仙便會進入侵蝕狀態。這個狀態下，隨著時間流逝體力會不斷地下降，雖然可以利用回復劑維持這個狀態，但要解除這個狀態就需要使用侵蝕治療機（MTS）。





MARK

從祖父那一代已開始的軍人家族，而其父親是越戰的英雄，所以亦很自然成為了軍人。在海灣戰爭中，由 RECON 率領到敵國的最深入的地方偵察，雖然表面上沒有很大的功績，但之後再次編成這支恐怖的隊伍，而海兵隊特殊偵察部隊之中最精銳的「RED LIGHT」因而設立。作為初代領袖有需要令作戰成為，因此他將自己的人生奉獻給海兵隊，所以沒有結婚。感情深厚的他對自己隊員好像自己的弟弟和兒子般看待。喜歡下棋令他擅長白兵戰和準確狙擊。





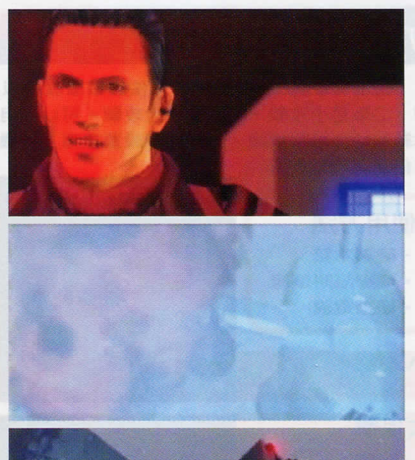
FERRER

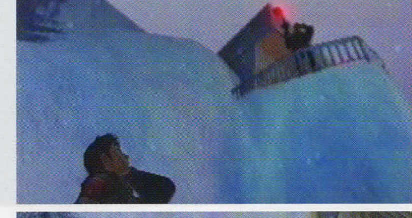
從國防部特別推薦入隊RED LIGHT，而成為現時最年輕的隊員。他不單有預測危險的能力，而更擁有10年在海兵隊的狙擊經驗。他不喜歡說話，而謹慎地行動的自信者。由於入隊前的經歷完全不清楚，所以沒有人知道與他有關的機密。



TRAVIS

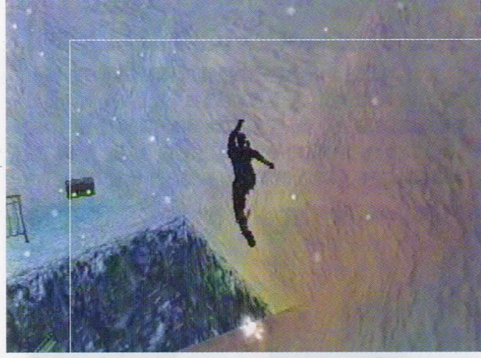
在美國活躍的新進新聞記者。作為敏銳記者的他曾經得到三次普利策獎的提名。因為今次製作與UFO有關的記錄片時，得知南極秘密設施的存在，而獨自前往收集情報。他是個好奇心重的野心家。

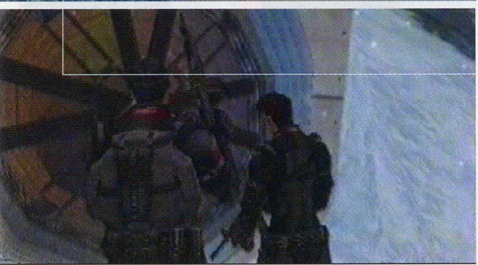
















初段攻略

正乘坐飛機前往南極的RED LIGHT在開完到抵目標會議之後，飛機的右邊引擎忽然發生爆炸，而飛機向著地面急速下降。RED LIGHT的成員在準備後，一起跳傘離開飛機，因此所有成員降落在不同的地方。

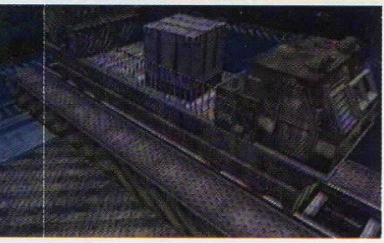
主角—Dennis在降落地面之後，立刻使用身上的通話器尋找其他隊員的下落，而回應的Roger卻剛好在Dennis的頭頂上，不過因高低差不能直接與Roger會合。Dennis需要利用旁邊的升降機抵達地面，再繞路才可與Roger會合。走過斜坡便會發現有一輛小型貨車陷在裂縫之中，玩者要一口氣走過對面，因貨車不能支撐Dennis的重量跌到更深的位置。在爬上中間的鐵架後沿著甲板前行，會遇上第一次危險的管道行走，而需要以忍步的方法前進。跨過管道架會出現一道裂縫，而利用助跑的跳躍就可以輕易跳過。當到達Roger身處的位置時，另一難關立刻出現在Dennis眼前，為了進入設施調查，就需要通過通風口的風扇。風扇會在轉動三秒後，停止大約一秒鐘的時間，就在這時間走進通風口。

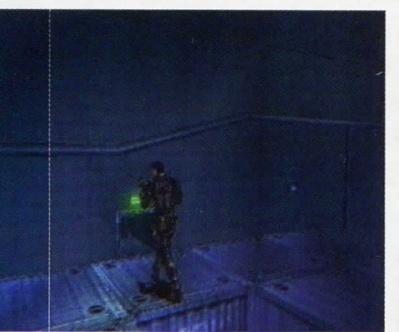
成功進入通風口，二人好像滑梯般在管道中滑下，最後掉進了地下隧道B區。由於令通往C區的吊橋啟動，就需要在到A區的變電室開啟電力，所以Dennis便獨自前往A區。雖然敵人不會出現，但要小心四處燃燒著的火種，接觸便會立刻受傷。

進入A區後，會看到很多侵蝕蟲出現，而這時要小心牠們的飛撲和侵蝕液攻擊。雖然目的是拉下變電室那支控制電力供給的控桿，但因沒有開啟變電室門鎖的鎖匙，所以只好從貨箱上面的通風口進入。首先Dennis需要走到入口右前方盡頭的房間中開啟令列車維修專用的滑行裝置，而房間門口的鐵鎖可用SPR4破壞，之後便可爬上列車頂部而跳過通風口的貨箱上。進入變電室開啟電力，Roger便會將吊橋放下，而Dennis這時需要返回B區與Roger會合。在離開一刻突









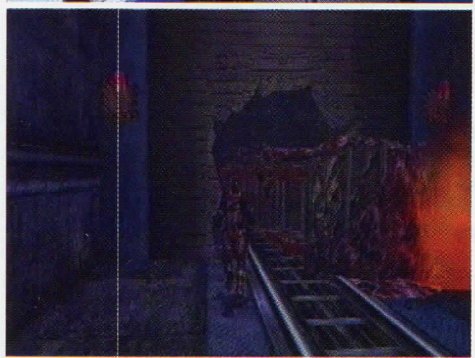


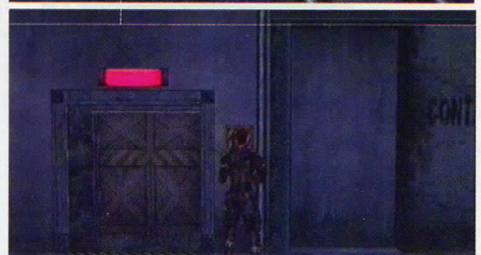












然發爆炸，幸好Dennis 及時跳過入口，沒有被爆風所傷。當跑到B區的控制室前，看見Roger正向侵蝕蟲射擊，但最後仍被侵蝕蟲攻擊，而且更侵蝕Roger的身體。這時Dennis 身後突然有多發子彈射向被侵蝕的Roger，而未知Roger情況的Dennis 立刻轉身問神秘人的開槍動機，不過神秘人在叫Dennis會合其他同伴後立刻返回美國和拋下一支疫苗便離開了。

Dennis 無奈地走過前往C區的吊橋後，會見到兩扇鐵門，而右面的鐵門卻被鎖上了。Dennis 進入左面的緊急治療室，便可利用那支疫苗回復本身體力和免疫力，而當中亦有回復電池，補充子彈和SAVE 的裝置。利用房間的通風口走到C區的另一面，而當中會出現那些可惡的侵蝕蟲。在解除兩個門鎖後，一列被侵蝕的列車高速駛向Dennis身處的位置，因為中央的路軌轉向台形成橫向，令那列車打橫衝向Dennis ，當然Dennis 需要立刻離開那裡，以免死於列車之下。這時列車會為Dennis 打開了一條可以繼續前進的入口，不過要小心那裡大量的侵蝕蟲。爬上月台後便要利用電池來打開閘門。



CARL

因為曾經在陸軍的細菌研究所開發伊波拉病的遺傳因子疫苗，所以被提拔為「Photo Steward」高度任務的最這負責人。責任感強的他對今次任務的倫理問題感到苦惱。其所講的說話是很有條理。



SONIA

將其精通電腦的優秀能力全心投入Photo Steward的工作之上。與丈夫離婚的她把女兒交托居住美國的父母，而獨自前往南極極秘設施中工作。不但擔心CINDY，而且亦有說話告訴她。



YAN

20 歲便取得博士的稱號，不久後所發表的論文亦得到世界性認同，而成為分子生物學的權威。因其功績得到軍方的認定，暗地裡被提拔了成為今次計劃的研究主任。在51 區再開始4年前「Photo Steward」的研究。至於他個人的資料說不清楚。



パイロットになろう!2

成為駕駛員2

由民航機弄到戰機的飛行員







PS2 的飛行模擬遊戲在這一季真的是陸續有來，繼在上個由角川書店推出的一隻飛機歷史書《空戰》之後，Victor 和BELUGA便合作在PS2上再推出一隻名飛行模擬遊戲《成為駕駛員》的第二輯。若果各位可愛的讀者是有玩過這套作品的話，便會知道這是一隻和其他的飛行模擬遊戲完全不同的作品來。其他的飛行模擬遊戲是會把真正飛行時要注意的地方完全地簡化和省略，不過《成為駕駛員》便是以真實模擬飛行機之中的各種細緻的系統和操縱方法而見稱。今次推出的第二輯當然是繼承了這個優點，而且加以改良及注入新的元素，必定是會吸引更加多飛機迷去玩啊！現在便由筆者去簡單地介紹一下遊戲的玩法吧。

基本的操縱方法

其實玩者能夠真正控制到的話，這些已經不是基本的了。雖然在操縱方式上民航機和戰鬥機是一樣

方向掣/左STICK	拉起機頭或下降，左右旋迴
右STICK	視點轉移
SELECT掣	視點變更
○掣	武器選擇
×掣	武器發射
△掣	減速
□掣	LOCKON/TARGET變更
L1/R1掣	風門的加減速
L2/R2掣	左右移動L2左/R2右
R3掣	BACKLOCK
L1·L2·R1·R2掣同時按	脫出



的，但是在一些技巧上兩者是有不同的。基本上民航機的反應之加減速上比較起戰鬥機的慢，另外戰鬥機是有火箭發射等等攻擊技巧，這些是民航機沒有的。除此之外，這個遊戲是對應DUAL SHOCK 和ANALOG 的，各位是可以用ANALOG 去代替方向掣使用。



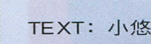
遊戲開始了，你是一位見習飛行員

玩者在開始了遊戲之後便先要輸入一個代表玩者的名字，這個會是玩者在遊戲中的名字。在玩者輸入了一個英人名之後便來到選擇COUSE 、LEVEL 和教官的畫面了，在COUSE 之中一共有兩個可以給玩者去選擇，





TEXT：小悠



GAME DATA

生產商	Victor
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM ×1
記憶	94KB 以上
發售日	發售中

PS2/SLG/對應ANALOG 和振動



是PROPELLER民航機駕駛員和JET戰鬥機飛行員。LEVEL方面一共有三種程度，包括是EASY、NORMAL和HARD，當然難度是會影響到玩者在遊戲中的各種項目，例如玩者在訓練時評估會嚴格一點、畢業考試的難度高或是低、進入了職業編之後的MISSION難度等等。最後是在開始時任教玩者的教官，有男或是女可以選擇的，除了語氣和聲音有分別之外基本上是沒有任何分別的。另一方面，玩者在遊戲的OPTION之中是可以調整音效、Controller和遊戲時間。在大家準備好之後便可以正式開始遊戲的了！

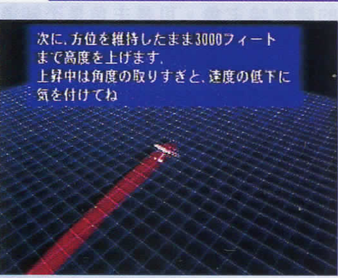




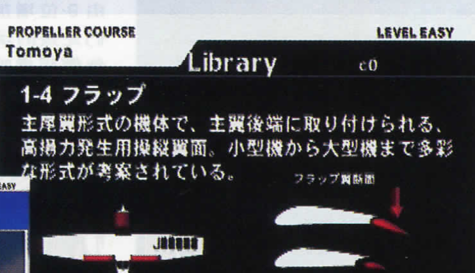
遊戲的主要流程

遊戲的流程主要是由教習編和職業編兩編組合而成的，玩者在開始的時候是一個見習飛行員，由教官的指導下進行Training，一共是有四種基礎編訓練的，包括「水平飛行～上升～下降」、「左右旋迴」、「離陸・失速・失速後的回復」以及「著陸」，玩者必須在這些基本訓練之中取得合格才可以進行其他的訓練。之後玩者再進行應用編的訓練，包括「低速飛行」、「VOR運用」、「ILS著陸進入」，最後畢業考試合格後便成為了準飛行員。在基本飛行技巧已經完全掌握之後，便可以正式選擇專攻的課程。一個是民間COUSE，是一個專門訓練玩者成為民航機師的課程，內容有「無視界條件下飛行」、「強風時著陸」以及「引擎故障」三個專門訓練。

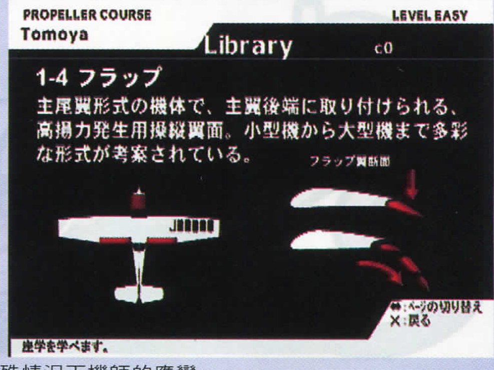




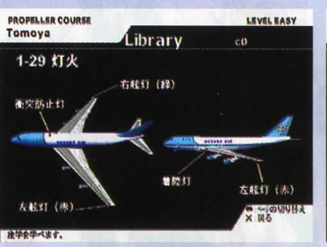


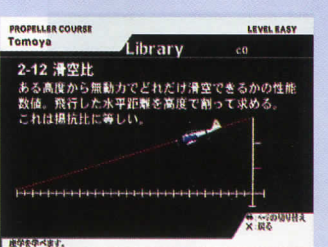


另一個當然是傭兵COUSE，是一個專門訓練玩者成為戰鬥機師的課程，內容有「固定浮游物破壞」、「飛行物破壞」以及「地上物破壞」三個專門訓練。民間COUSE多以特殊情況下機師的應變和特殊操縱方法為主，而傭兵COUSE所學的大部份也是一些利用戰鬥機去將目標物破壞的軍事技巧。兩個COUSE也在完成所有訓練之後有一個畢業試，在玩者順利通過之後便可正式成為職業飛行員，之後玩者便可以進入遊戲的職業編。









成為駕駛員了！

在玩者正式成為了駕駛員之後，便會是進入了職業編呢！在這一編之中玩者玩的不再是那些死板的飛行訓練，而是一些有正式收入的MISSION。若果玩者是民間機師的話會是以接載乘客的MISSION為主，而玩者是傭兵的話當然會是執行一些軍事行動為主了。每當玩者成功完成了任務之後便是會得到一定的收入，不論是民間一或是傭兵的也一樣。這些資金可以用來幹什麼呢？玩者是可以利用它來買新的飛機，一或是為自己的愛機進行維修。













生產商	Media Works
售價	6800日圓（限定版9800日圓）
容量	CD-ROM × 2
記憶	3BLOCK
發售日	發售中

PS/AVG/POKET STATION 對應

TEXT：小悠

12個妹妹的兄長該是如何呢？





由日本遊戲月刊《電擊Gs Magazine》的讀者參與專欄之中大受歡迎的《Sister Princess》，在成功動畫化跳上螢光幕之後便再度出擊！與Media Works一起合作於PS推出這一隻AVG戀愛模擬遊戲。這個相信對FANS來說是十分高興的消息來呢，因為這個遊戲是會推出初回限定版，限定版隨遊戲是附送一個錄有12個登場妹妹聲音的鬧鐘，是可以調節用那一個妹妹來叫你起床的呢！除此之外還有限定版的CHARACTER COLLECTION CARD，以及特製的手飾。喜歡《Sister Princess》的朋友當然是不要錯過了，精品說完當然是要為各位可愛的讀者簡單介紹一下這遊戲的玩法。

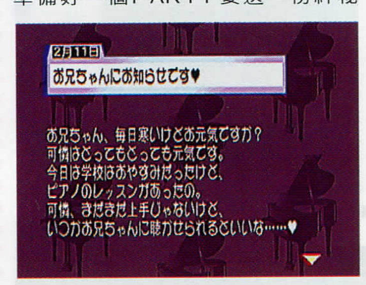




STORY

主角是一個有9位可愛妹妹的兄長，可是因為父母的工作太忙的關係，便將主角的妹妹們寄託給不同的家庭照顧。不過在每一年的正月新年會之中，兄妹全員也可以作一次的團聚。在2月的某一天，主角突然收到妹妹們的邀請，說她們準備好一個PARTY要送一份神秘的禮物給主角。可是主角是不知道她們準備的是什麼來呢，加上能夠看到大家的機會並不是有很多，於是主角便欣然答應出席了。接著來到PARTY的當日了，妹妹之一的可憐便在e-mail中說當日會來到附近的公園迎接他。在這個PARTY之中主角又認識了3位新的妹妹，是從英國回來的四葉，法國回來的亞里亞和德國回來春歌。由9位增加到12位的妹妹，當她們兄長的玩者要如何在這段日子和他們相處呢？

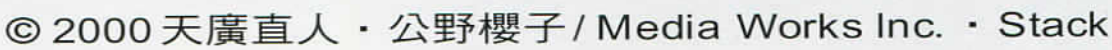












MY SISTER

遊戲開始了的時候，玩者首先要為這12位妹妹的兄長改一個名字。改好了名字之後便正式開始遊戲的故事了，在這個時候玩者必須在這12位妹妹之中選擇一位成為「MY SISTER」。玩者在選擇了MY SISTER之後其實和她是沒有什麼特別的關係，其他的妹妹也是會一樣在主角的身邊出現，不過被選擇成為MY SISTER的妹妹是會出現特殊EVENT的，可是在玩者遇上她的時候她對主角的稱呼是會直呼玩者的名字，而且在町中看到她的時候是比較突出的呢。

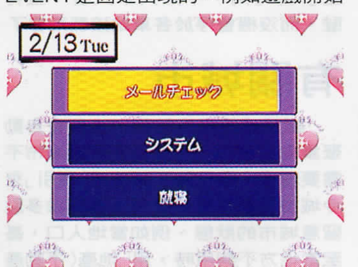




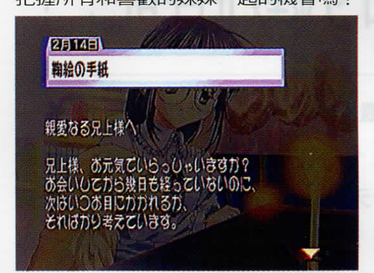


STORY EVENT

遊戲的進行形式基上是由收到妹妹可憐的e-mail的開始，2月11日的情人節前夕至到3月14日的白色情人節為止。在這接近一個月的日子之中，玩者可以和12位妹妹一起生活，培養兄妹之間的感情。在遊戲之中有一些EVENT是固定出現的，例如遊戲開始的時候妹妹邀請主角去的PARTY，玩者在這裡會有收到妹妹們神秘禮物的EVENT、玩者在這個歡迎PARTY之中認識到三位新的妹妹，以及在2月14日情人節之中收到妹妹的朱古力也是固有的EVENT。不過除了這些特定的EVENT之外，玩者在遇上妹妹時的選擇是會令故事出現分岐的，也是會因為這樣而令玩者遇上特別的分支EVENT。最後在白色情人節主角便會和好感度最高的妹妹出現特別EVENT，一或是與玩者選擇的MY SISTER出現特別EVENT。玩者可以把握所有和喜歡的妹妹一起的機會嗎？





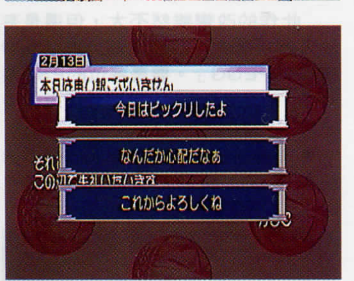


CHOICE FOR YOU

在這個遊戲之中除了是以AVG的形式進行玩者的故事之外，在遇上一些特別的劇情時便會出現分支選擇。這些分支選擇是會直接地影響到主角的行動，而一次的分支之中最多是會有一共5個的選擇。不同的劇情選擇是會令玩者去到那一個EVENT之上，例如主角在收到e-mail之後可以選擇回不回應她的e-mail，還有主角在町中遇上妹妹的時候有什麼反應，這也是出現分支選擇的時候來。要多接觸到自己喜歡的妹妹，便要看看你這個哥哥是如何應對了。當然玩者能夠作出適當選擇的話，是會增加妹妹對主角的好感度。







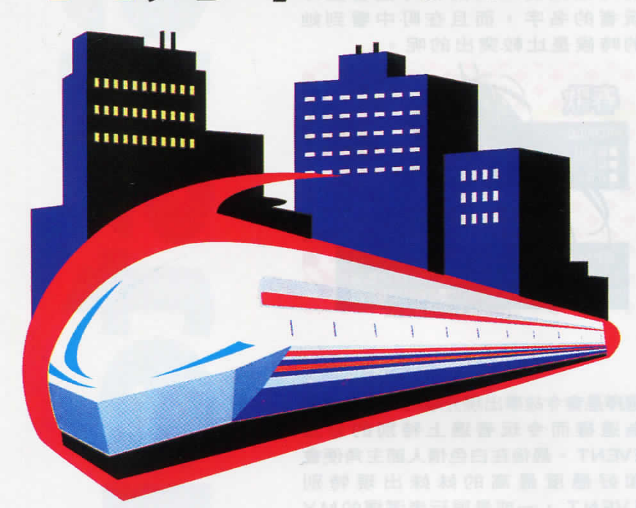




OMAKE MODE

在玩者完成了一次遊戲之後，在遊戲的選擇之中是會出現一個OMAKE MODE。在這個模式之中有一共三個項目讓玩者對遊戲作回顧。在CG MODE之中是可以回顧每一位妹妹的特別EVENT CG，還未有完全收集妹妹們的CG的話便再挑戰吧！MUSIC MODE顧名思義是給玩者欣賞遊戲中登場的BGM了，而最後的MINI GAME對應POKET STATION和12位妹妹玩遊戲的，不過這POKET STATION是需要10個BLOCK才可以進行遊戲呢！

A列車2001



建設你的鐵路吧！

《A列車》又來喇！還記得PS2剛推出時，其中一隻同日發售的遊戲正是《A列車6》，想不到PS2差不多發售了一年後的今天，《A列車》也推出其最新作品《A列車 2001》，就好像在祝賀PS2發售一年似的，到底這是有心或是無意？

BY 車夫隨風

GAME PS GAME DATA

發售商	ARTDINK
售價	6800 日圓
容量	DVD-COM
記憶	5120KM
發售日	發售中

PS2/SLG/對應POPEGG

遊戲目的

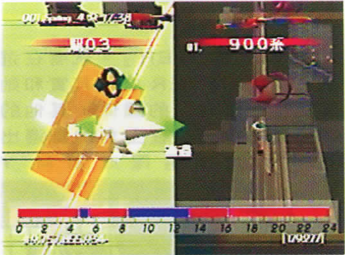
《A列車》系列的遊戲目的一直都是建設鐵路，藉此建造一個興旺的城市，今作當然亦不例外，玩者要努力建設呀！每個版本都有一個過關條件，玩者要達到該條件才會出現新的關卡，而第一個版本「陸之孤島」的完成條件是要擁有10000的人口，雖然這個版圖是一個四面圍山的地域，但是交通方面卻挺發達的，玩者只要繼續擴充人口就可以了，並不需要白手興家。



建設鐵路你要識

車站：

既然遊戲目的是建設鐵路，如果不懂得建設豈不是太可笑了嗎？雖然剛開始時遊戲會有教學，但筆者還是

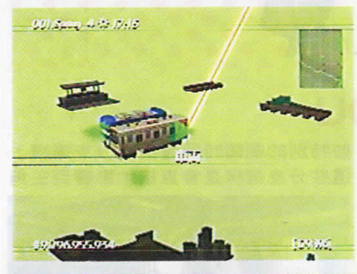




在這兒教導一下各位要如何建設吧！首先玩者要決定車站的屬性，這將會直接影響城市的屬性，例如選擇「地上都市」的話，城市展便會偏向住宅的發展，另外玩者亦可以「誘引」來劃分開每個地區，這樣子可令城市的發展更好，亦會減少不良影響。

鐵路：

當建設了兩個或以上的車站後，便需要以鐵路來把它們連結起來，鐵路共分為「接地型」及「高架型」，當中又細分為「直線」、「左右線」、「分





歧線（複合）」及「傾斜線（勾配）」，「接地型」當然是在地面上鋪設鐵路啦，但是地面常常凹凸不平，此時就要使用「傾斜線」型把鐵路升起，再使用「高架型」來繼續鋪接鐵路。建設鐵路並沒有什麼要點，只是要留意鐵路及車站的接駁、及一定要建設得讓車子能行程，因為鐵路即使能夠接駁，卻不代表車子可以轉彎，例如火車是一定沒可能渡過90°C角。

火車：

建設好車站及鐵路後，主菜火車當然要上場了。各位購買了適當的車





子後，把它放在其中一個車站上，再設定該車站的行程時間一「停止」、「通過」及「回頭（折り返し）」，通常只有頭尾車站使用「回頭」，中間的車站都使用「通過」，另外亦要設定「停止」的時間，不然火車只會一直行駛，而沒機會停於各車站接載乘客了

有關城市

雖然建設好車站後，人群會自動聚集形成城市，可是並不代表城市不需要理會。各位除了要使用「誘引」來令城市發展得更好之外，亦應該多點留意城市的狀態、例如當地人口，甚至當地方不夠用時，用「地產（不動產購入）」來購買新土地，這些也是玩者的工作之一。



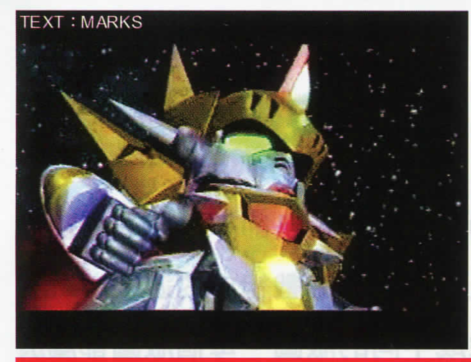
留下最美一刻

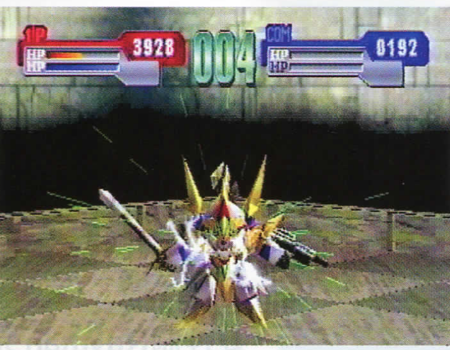
此作的改變雖然不太，但還是有加入新功能的，雖然這個巧能必需擁有「POPEGG」。要是各位的PS2接駁了「POPEGG」，可以使用遊戲中一個叫「SNAP SHOT（スナップショット）」的功能，把閣下認為漂亮的景色拍下來，而照片可在「SNAP SHOT」中重溫。

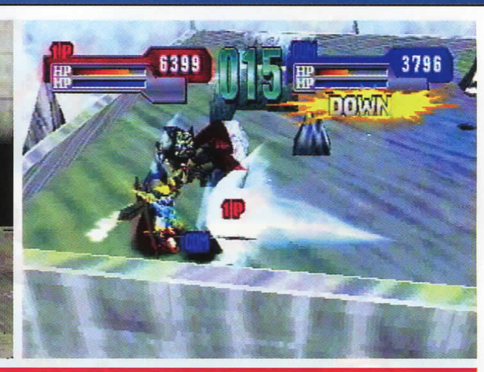




TEXT : MARKS









大★賽★與★陰★謀

SD GUNDAM英雄傳~大決戰!!騎士VS武者

對戰型立體動作遊戲《SD GUNDAM 英雄傳》的最新作—《騎士VS武者》終於推出，而舞台是以最強機兵來進行的鬥技會。主角—安尼駕駛G Dragoon Sol參加鬥技會，以冠軍為戰鬥目標，但是對戰對手都是以英雄之名的強敵，到底主角最後能否得到「最強」的稱號。



GAME PS GAME DATA

發售商	BANDAI
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS/ACT

模擬戰

在開始時，為了可以足夠的實力應付不同STAGE的對手，所有有參加城中模擬戰的必要。除了可以熟習遊戲中的基本操作，而且更可以贏取模擬戰後所獲得的獎金購買高級的配件，來提升機械人的實力。此外，當機械人的配件作出很大的改變時，玩者亦可進入模擬戰，了解安裝新配件後的特性。





情報網

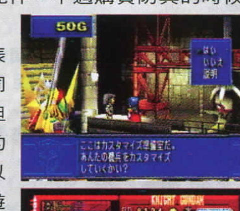




進入不同STAGE前，不單需要利用獎金來提升自己的實力，而且亦要了解對手的實力、特性、屬性和STAGE的地形等。有關對手的資料都可以向城中的小女孩—美美查詢，這樣玩者就可以依照有關情報改裝一部有利於在該STAGE戰鬥的機械人。

購買

為了提升機械人的實力，就要到城中的武器店、防具店等不同商店購買所需的配件。不過購買防具的時候就要留意，雖然貨品表有很多不同的配件，但只有專用的配件才可以安裝，而遊戲已為每個機械人的不同部份準備了三套不同特性的附加配件。防具的特性可分為SPEED、DEFENSE和CRITICAL，而加上最初的基本防具，每部機共有四套防具。





改裝

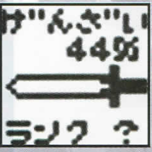
購買配件後，就要在城鎮右面的改裝室進行配件更換。因為並不是購買時已經替玩者立刻更換，而且需要因應不同STAGE的改變，所以最好在進入STAGE前更換最好的裝備。此外，每件配件的能力不同，會令到機械人在攻擊、防禦、空中移動和地面移動上作出改變。



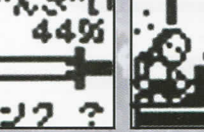


製作新配件

在PocketStation的迷你遊戲中可以製作出新武器。可以在本編取得的武器鑄成其他類型的武器。可是，已經完成的武器才可以本編的戰鬥中使用。



◆在治鍊屋的迷你遊戲就可以改變遊戲。



◆可以確認武器的完成度。







同小Rayman去冒險啦！

雖然此作是一隻動作遊戲，可是卻不是以邊行邊解謎為主題，反而是一隻以小遊戲組成的遊戲。玩者要控制Rayman完成不同的版圖，每個版圖都屬於不同的所有者，他們會教導玩者該版的玩法。

GAME PS GAME DATA

發售商	UBI SOFT
售價	美版
容量	CD-ROM
記憶	4 BLOCKS
發售日	發售中

PS/ACT /1~2P

BY 隨風

□	跳躍、按兩次飛
○	做鬼臉
×	出拳

第一關簡介攻略

1.400
2.183
3.836
4.222
5.658
6.67
7.591
8.889
9.914
10.607
11.909
12.1000

控制小Rayman

基本上遊戲以跳及飛行為主，因此各位在剛開始遊玩時，應該先到「BETILLA'S GARDEN」中練習，這兒有五個不同的跳躍及飛行訓練，而且每個都很好玩呢！而「PETTLE PERIL」及「ART ALLEY」則是聆聽到指令後跟著去做。當中的指令雖然全都是以英語說出，但由於此作比較幼兒向，因此所用的英語都十分簡單，各位會不會不明白。





PEBBLE PERIL 玩法

這個遊戲的玩法十分簡單，只需走到一支有印有星星公仔、類似「控制杆」的東西前，它會教導玩者怎樣玩。玩者只要聆聽它所說的數字，並取去該數字的琉璃珠就可以了，不過要留意Rayman是自動落下的，要是MISS了就只好嗚呼哀哉了！而且途中還會出現敵人及阻礙物，阻礙物一定要躲避，否則會減掉Rayman的生命力，一條生命只能受3次攻擊喲！而敵人方面，則可以選擇躲避或是攻擊敵人，攻擊成功的話敵人會只餘下兩隻眼睛，樣子十分有趣。





ART ALLEY 玩法

ART ALLEY是一個充滿美術色彩的世界，玩者要控制Rayman坐在畫板上，畫板會自動移動，而電腦會作出提示告訴玩者應該走一邊才對，而各位則需要擊打正確那一邊的畫筆，要是擊打錯誤的話，Rayman有機會失去生命喲！同樣地，Rayman將會有五條生命，每條生命可受到三次攻擊。敵人方面，當然會出現啦，不過由於畫板有機會飄離，因此建議玩者還是躲避比較好。



BETILLA'S GARDEN 介紹

PRACTICE JUMPING AND HELICOPTER：主要以跳躍為主，再加上短程飛行，不算太難的一關。

PRACTICE VOUR TIMING：主要是練習跳躍的一關，玩者要靠著跳躍、飛行及乘坐花花、葡萄來渡過難關，但要記得紅色有刺的東西是敵人，別接近它呢！

PRACTICE SUPER HELICOPTER：無重力的一關，玩者一飛就會長時間留在空中，並控制上下左右，但小心有很多敵人呢！

PRACTICE USING VOUR FIST：這一關是讓玩者練習飛行及打敵人的，主要是練飛行遠距離，加油吧！

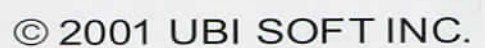
PRACTICE PILOTING MARACAS ROCKETS：Rayman將會靠著一支火箭向上飛，左右會出現很多阻礙物在，玩者要好好避過它們呢！













壞人 VS 壞人

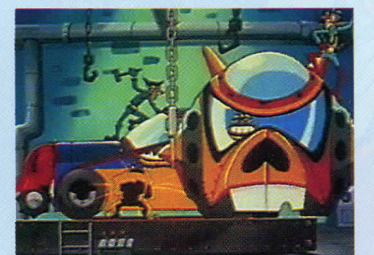


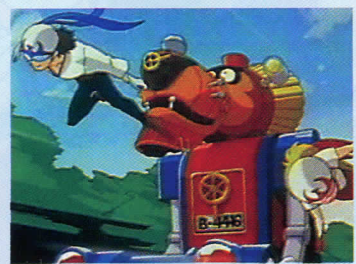
發售商	BANPRESTO
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	2 BLOCK
發售日	發售中

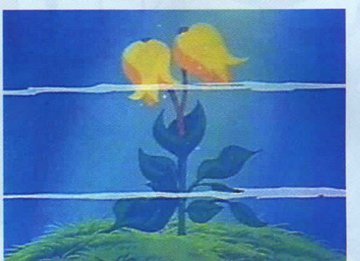
PS/RAC

TEXT：MARKS

一直以來，幻影時光的遊戲都是以小雙俠等正義戰士為主角，但今次的主角卻是每次都慘淡收場的壞人。因為今次的壞人為奪取一朵可以實現願望的神奇花朵，所以他們就利用向來對付正義一方的戰車作跑車比賽，而最後的冠軍便可以奪取神奇花朵，不過這個消息亦被正義一方知道，到底壞人最後能否實現自己的願望呢？







條件

在遊戲的STORY MODE中，會有一道最基本的條件。每一個STAGE前，首領都說出玩者需要在比賽中奪取的成績便可以過關，而最初的條件都是以前3名或以上，最後才會以第一名為條件。當不能達成條件時，玩者亦可以利用從賽道中取得的點數提升戰車的實力。







TUNE UP

在賽道中除了可以取得用來攻擊敵人或加速的道具之外，亦有一些鑽石、咭片等額外道具存在，而且它們就是用來提升戰車能力的材料。當玩者完成整條賽道，而就會進入圖片中的畫面。當中會有三個戰車性能上項目讓玩者選擇地提升，三個項目就是最高車速、加速力、入彎，從而可以在之後的比賽取得更好的成績。





武器

雖然動畫中每部壞蛋的戰車都會有獨特的武器，但在遊戲中就沒有了，而武器則像《孖寶跑車》那樣從地上拾取的道具咭片，以隨機性獲取可以奪回領先位置和防止敵車超越的武器。遊戲中的武器大致可以分為遺留、直接射擊和遠距離攻擊三種。當中最強的武器就是降雷。





遇敵

《幻影時光GOGOGO》不單會進行賽道上的速度比賽，而且在遊戲的中段更會與正義的一方進行決戰。決戰的方式是在賽道上行駛時互相對方，而賽道上亦只會有正義的一方和自己所控制的戰車，正義會使用自己本身的武器，至於玩者同樣利用拾回來的道具進行攻擊。最後只要先將正義的一方擊倒便會結束。



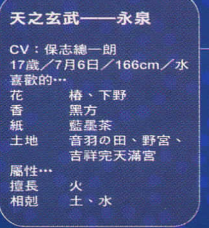


道具用途

遊戲途中可以拾取的道具並不是只有武器一種，就好像有可以不會被敵人攻擊的隱形、無敵狀態，以及高速移動的噴射器和橡皮球。當玩者在下列位置時，最好使用的武器就是可以遠距離必中的降雷，前列位置則要為避免被超前而使用隱形和無敵狀態。







天之玄武——永泉

CV：保志總一朗
17歲／7月6日／166cm／水
喜歡的…
花　椿、下野
香　黑方
紙　藍墨茶
土地　音羽の田、野宮、吉祥完天滿宮
屬性…
擅長　火
相剋　土、水

天之朱雀——祈（イノリ）

CV：高橋直純
15歲／8月18日／163cm／火
喜歡的…
花　桃、のうぜんかづら
香　荷葉
紙　薄紅
土地　將軍塚、劍神社、松尾大社
屬性…
擅長　金
相剋　水、火

天之青龍 —— 源賴久

CV：三木真一郎
25歲／10月9日／185cm／木
喜歡的…
花　櫻、橘
香　梅花
紙　紫苑
土地　深泥ヶ地、墨染、大文字山
屬性…
擅長　土
相剋　金、木

地之白虎——橘友雅

CV：井上和彥
31歲／6月11日／183cm／
喜歡的…
花　木蓮、橘
香　侍從
紙　銀色
土地　隨心院、田ヶ丘、河原院
屬性…
擅長　木
相剋　火、金

地之玄武——安倍泰明

CV：石田彰
21歲／9月14日／179cm／土
喜歡的…
花　山吹、藤
香　菊花
紙　淡香
土地　北山、一條戻り橋、火之御子社
屬性…
擅長　水
相剋　木、土

天之白虎——藤原鷹通

CV：中原茂
[illegible]歲／12月22日／175cm／
喜歡的…
花　櫻、石楠花
香　侍從
紙　淡萌黃
土地　案朱、桂、大豐神社
屬性…
擅長　木
相剋　火、金

地之青龍——森村天真

CV：關智一
17歲／4月2日／180cm／木
喜歡的…
花　桃、藤
香　梅花
紙　淺蔥
土地　船岡山、清涼寺、桂川川邊
屬性…
擅長　土
相剋　金、木

地之朱雀——流山詩紋

CV：宮田幸季
14歲／2月25日／158cm／土
喜歡的…
花　山吹、のうぜんかづら
香　菊花
紙　蒸栗色
土地　伏見稻荷、蚕の社、羅城門跡
屬性…
擅長　水
相剋　木、土

在遙遠之時空中

GGG成員：小璘



生產商：Koei
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 Block
發售日：發售中
PS／SLG

《Girl Game Guide》再次與各位見面了！不知上期介紹的《Angelique Duet》合不合各位的心水呢？由於今期的出版日期剛好是3月14日「White Day」，所以這次《GGG》亦都是戀愛育成遊戲《在遙遠之時空中》，讓各位可以在「神聖」的White Day有男孩子陪伴著。「White Day」是什麼？那就是讓男孩子向喜歡的女孩表白的日子啊！好，現在就進入遙遠的時空世界，與男孩們邂逅吧！

















繼《Angelique》大受歡迎後，KOEI決定於去年推出了另一套以美少年為主角的戀愛育成遊戲——《在遙遠之時空中》。這次的遊戲背景將會移師到類似日本古代的平安時代，而各位就將會成為從現代掉落京時代的少女「元宮茜」，她會連同那時代稱為「八葉」的八位美少年，一同為對抗「鬼」而戰鬥！

成為「龍神之神子」

自茜來到京後，她就成為了「龍神之神子」，因為只有茜一人是不可能消滅鬼的，所以京就派出八位男孩成為八葉保護茜的行動。身為神子的玩者，就要與八葉分組到京內消滅怨靈，與及取回五行之力，而消滅「鬼」想統治世界的野望。每次與八葉的成員出外行動時，玩者都可以籍著這機會增進感情，從而「日久生情」；另外遊戲還不僅只談愛情，連友情也有，若玩者認為友情比任何更重要的話，也可多留意遊戲中的兩位女角「藤姬」和「蘭（ラン）」，只要跟她們的友情度高，就能完成友情的結局了！

神子的使命

之前也說過有關神子與八葉的工作，在這裡就繼續詳述一下其實質的內容吧！本作共分十章，首五章的目的是不分先後的與青龍、朱雀、玄武和白虎組成一隊，然後打四方之札取回來；後四章的目的則是讓玩者從天、地四神中選出一方，然後順著一定次序解放他們；而最後一章則是對付鬼的首領，徹徹底底的將它們消滅。

至於在行動方面，玩者將會是每天為主角編排行動。每天最多可行動三次，當中可約最多兩位八葉一同外出遊玩或與怨靈戰鬥，又可消耗三次行動機會留在藤姬之館中。可是有時會遇上與玩者之屬性相剋的一天（物忌），那時玩者就要留在藤姬之館中不得外出。

八葉的「心」

本作的重點在於戀愛育成方面，因此又怎可以忘了介紹取得歡心的方法呢？本作分開「通常展開」和「急展開」兩種「追求」方法，兩者不同之處主要是在於找不找到男孩的「心之碎片（心のかけら）」，若於首四章找到的話就會發生「通常展開」，反之並取得高好感度的話，才會有機會發生「急展開」。

要取得高好感度是要於平日與他們出外時，從打敗怨靈、完成遊玩或到達其喜歡到的地方才會提昇的，但要留意到達其喜歡的地方時有很大機會找到「心之碎片」。而提昇好感度的方法，首先在與怨靈戰鬥時，玩者除了分配適當的行動，還可向八葉說一些鼓勵的說話；而在玩「神經衰弱」遊戲方面，假如玩者可一次過揭中十對配對亦可；最後若前往喜歡的地方，他亦會與玩者談及有關喜歡此地原因後提昇。

與在遙遠之時空中一起



● 漫畫、文具、月曆、Trading Card…，不知能否滿足各位的要求呢？

又到介紹有關遊戲精品的時間了！《在遙遠之時空中》雖然曾推出的精品不多，可是款款都是十分精美的哩！各位不用愁精品太少，因為此作的漫畫現在仍連載著，而有關方面亦公佈了將會推出第二集，所以前途真的無可限量哩！（笑）現在為大家介紹一部份產品，而若想取得更多此作的資料，可往Koei的網頁（http：//www.koei.co.jp）內看看。

GGG間諜情報局

各位看完今期的內容後，不知有什麼感想呢？又有沒有想我們介紹的遊戲作品呢？期待各位將感想或意見告訴我們啊！要求我們介紹的遊戲作品不限，只要是PS、N64和各類手提遊戲，無論是何時推出也可以，只要是發售中便行了！但遊戲性質當然要依照本欄的宗旨——給女孩子玩的遊戲啦！來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GPPS《GGG間諜情報局》」，亦可E-mail至本誌的三位女編輯MS、小璘和隨風（E-mail地址請見目錄）。




MONSTER GUARDIANS

齊來培育怪物軍團吧！

GBA/S.RPG/通訊對應、對應無線電話接駁器、1~2P
發售商：KONAMI
發售日：3月21日
售價：5800日圓
注目度：☆☆☆1/2

「321…321…」不要以為筆者在唱數字歌，其實「321」代表3月21日，亦即是GBA推出的日子，好緊張呢！跟GBA同日發售的遊戲有很多呢，即將為大家介紹的這一隻遊戲－《MONSTER GUARDIANS》正是其中一隻！



操縱怪物的世界

遊戲中玩者可以選擇使用男或女性，他們兩個都是巴魯洛亞（ビルロア）王國的繼承人，巴魯洛亞王國身處在古拉特度（グランデート）大陸。小王國一直過著和平的日子，直至其中一天，出現了一個謀反者。由於這個謀反者想令世上最強大的怪物復活，因此不但把國王殺死，更支配了巴魯洛亞王國。而玩者要做的就是控制主角，把謀反者消滅，還人民一個平靜的國家。







怪物軍團！

戰鬥的時候玩者可以選擇四隻怪物成為同伴，這代表一個部隊。但由於每次出戰時只可以讓四隻怪物參與，因此怪物的能力值十分重要，玩者應把能力值高的怪物合為一體，這樣就能得到能力值更高的怪物，當然哪幾種怪物合成能得到更好的效果，就要靠玩者自己嘗試囉！另外玩者亦可以到「修行之塔」去，好好訓練主角及怪物們的能力值，這樣子即使遇到強大的敵人也不用害怕了！

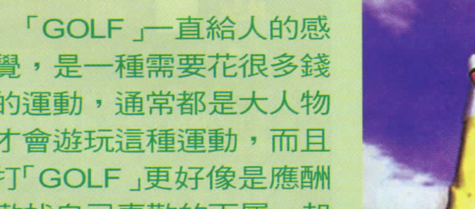


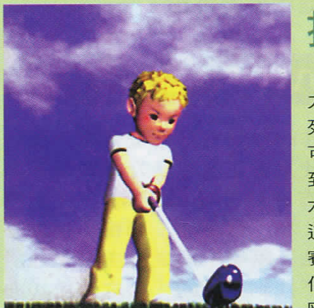
JGTO 公認 GOLF MASTER~JAPAN GOLF TOUR GAME~

打GOLF不再是神話

GBA/SPT/通訊對應、1~4P
發售商：KONAMI
發售日：3月21日
售價：5800日圓
注目度：☆☆☆

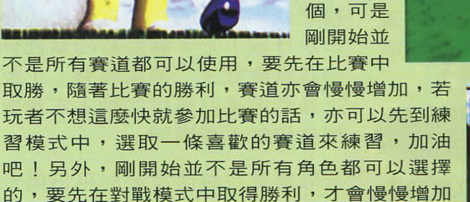
「GOLF」一直給人的感覺，是一種需要花很多錢的運動，通常都是大人物才會遊玩這種運動，而且打「GOLF」更好像是應酬一樣，大老闆們都喜歡找自己喜歡的下屬一起參與，順便把自己的女兒介紹給他們認識。（笑）不過這個理念讓會被打破，因為以後各位只需有一部GBA及現在介紹的這隻遊戲，就可以一嘗打「GOLF」的樂趣了！

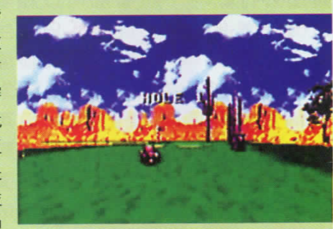




挑戰別人、挑戰自己

遊戲共有五個模式讓玩者挑戰自己的能力值，不論是想自我挑戰或是跟朋友拼過你死我活皆可以做到！共有六條賽道，而比賽則有五個，可是剛開始並不是所有賽道都可以使用，要先在比賽中取勝，隨著比賽的勝利，賽道亦會慢慢增加，若玩者不想這麼快就參加比賽的話，亦可以先到練習模式中，選取一條喜歡的賽道來練習，加油吧！另外，剛開始並不是所有角色都可以選擇的，要先在對戰模式中取得勝利，才會慢慢增加角色，看看什麼時候才能儲齊全12個角色？





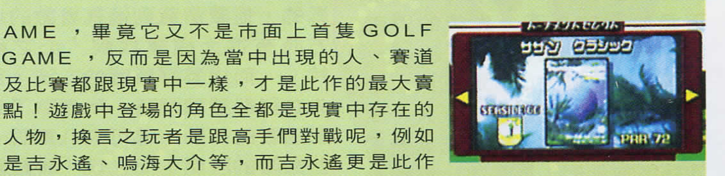


GOLF FANS必買！

此作最吸引人的地方，也許並不是因為它是一隻GOLF GAME，畢竟它又不是市面上首隻GOLF GAME，反而是因為當中出現的人、賽道及比賽都跟現實中一樣，才是此作的最大賣點！遊戲中登場的角色全都是現實中存在的人物，換言之玩者是跟高手們對戰呢，例如是吉永遙、鳴海大介等，而吉永遙更是此作唯一的女角呢！







POWER PRO 君 POCKET 3

邊行邊打捧球

GBA/SPT/通訊對應、1~2P
發售商：KONAMI
發售日：預定3月21日
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

不久前為大家介紹過的《POWER PRO 君 POCKET 3》又有新資料，因此趁它未推出之前，為大家再次送上此作的介紹，也許看完後此作會變成閣下首隻購買的遊戲呢，尤其是棒球遊戲的愛好者！上次曾經為大家介紹過它的故事，相信大家已對它有基本的認識了吧？那麼現在就為大家介紹此作某些比較特別的系統吧！






特殊能力追加！

不論哪一隻遊戲，角色的能力值都會存有上限，此作當然也不例外。可是今集卻追加了一個新功能，就是加入了十數種特殊能力，只要角色得到特殊能力，能力值是有可能會比上限還高呢！例如投手得到了「鐵腕」的特殊能力，就可以提升5點球的速度；若野手得到了「豪力」的話，則是POWER 提高30點。



使用道具也不錯

除了練習之外，要如何讓角色以更快的速度來成長呢，相信各位已經想到「使用道具」的方法了吧？不過今集比較特別，因為「道具」的使用方法是更換零件－別忘了主角是機械人呢！而且購買道具的時候，還有可能可以購得道具以外的物品，例如是特殊能力，真的十分有趣。不過最重要的，還是留意主角的狀態，小心別讓他生病或出現異常狀態，不然更換多麼好的零件也沒用。



我是航空管制官

駕駛飛機樂趣多

「放飛機」也許很多人試過，可是駕駛飛機卻不是人人可以做到，而控制飛機場運作更是難上加難！要是各位有興趣挑戰這個重任的話，不妨試試這隻遊戲《我是航空管制官》吧！其實這隻遊戲之前曾在電腦及PS上推出，現在更移植到GBA上，可見此作挺受歡迎的。

GBA/SLG
發售商：TAM
發售日：3月21日
售價：5800日圓
注目度：☆☆☆1/2




你合格嗎？

控制飛機場運用並不是想像中這般容易，因為一個機場中同一時間可能有數架飛機同時起飛，要是一個不小心編排錯誤令兩架飛機相撞，數百甚至上千條人命便會就此消失。玩者最主要要留意以下幾件事，要在限定時間內完成遊戲要求、不能令不滿度超過某個數值、要完全避免飛機於陸上或空中有任何碰撞或衝突，只要達成以上條件就能完成該機場的要求，當然遊戲中登場的四個機場都有不同的要求，及要注意的地方啦。



好不滿呀！

前文曾提及不能令不滿度超過某個數值，這是因為要是飛機的不滿度太高，可是會引起衝突的，試想想在上萬呎高空，突然發生衝突的話，後果將會不堪設想！為了防止不滿度提高，玩者必需準時或甚至提早對飛機作出提示，要是太慢或是忘記了的話，除了有機會引發意外，飛機亦會感到不滿意。

WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE

到處也跟小馬在一起

GBA/SLG
發售商：KOEI
發售日：3月21日
售價：5600日圓
注目度：☆☆☆☆

市面上有不少育成GAME，大多是貓貓狗狗，實在有點沈悶。不如試試這隻遊戲吧，雖然是賽馬遊戲，但是亦有育成成份呢，因為玩者的愛馬還是要靠玩者自己來養育，到底是養出一隻神馬還是笨馬，就要看玩者花了多少心思囉！







養馬育馬

要得到高的名聲及金錢，當然要先讓馬匹出賽，當勝得比較後，牧場的名聲就會上升，而豐厚的獎金亦是歸玩者所有。可是隨著牧場慢慢地發展，一隻馬再也不能滿足玩者的需求，各位隨了可以購入新的馬匹外，亦可以於牧場親自配種，有優良父母的話，要生出血統純正的小名馬也不再是夢想。另外遊戲還有幾個小遊戲，它們可供玩者找尋馬匹、讓馬休息以及訓練馬匹等。





好好育成你的馬吧！

遊戲剛開始時，玩者只有1億五千萬的資金，玩者購入了一隻幼馬後，育馬生涯就這樣開始了。有馬；但還需要騎手，要不然誰來訓練愛馬哩？別忘了要給牠一個安樂窩，牧場是不能缺少的東西。當一切都準備好後，各位就可以朝著「高名聲、高資產、友好度高」為目標，開始經營理想中的牧場了！

TOY ROBOT FORCE

機械人暴動疑雲

現在的世界什麼都需要科技，因為機械可以減少使用的人手，甚至還可以做出很多人類做不到的事情。可是，科技真的無能嗎？人類太依賴機械，結果令到機械比人類更強、更有智慧，就好像此作一樣，機械們決定起革命，實行人機大亂鬥！

GBA/ACT
發售商：GLOBAL A ENTERTAINMENT
發售日：預定夏季
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2



機械人都「作反」

遊戲於一個跟地球十分相似的星球上展開，那兒的科技十分先進，機械人的發展已經很發達，而且還有一種名為「TAKA」的工作型機械人。原來大家都過著平靜的生活，怎料某天「TEKA」突然引起暴動，於是人類只好製作一種警察型的機械人來制服它們，又主角則是其中一位警察型機械人的駕駛者。





追呀，追捕它吧！

既然主角是警察，那麼玩者的工作當然就是追捕犯了罪的「TEKA」了，玩者要先為自己的機械人裝備好武器，右手的武器用以攻擊空中的敵人，而左手則是地上的敵人，另外武器的攻擊及防禦力亦直接影響玩者的攻擊範圍，成功擊倒敵人的話，還有可能會得到新的零件呢！另外玩者亦可以到處移動收集情報，或是到工場去購入一些新的裝備，但是越強勁的武器越貴呢！







DOKAPON Q ~MONSTER HUNTER！~

MONSTER X HUNTER = MONSTER HUNTER！

GBA/RPG/ 通訊對應
發售商：ASMIK ACE ENTERTAINMENT
發售日：預定夏季
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

各位有沒有玩過《DOKAPON》呢？它的最新作將於GBA推出呢，而且遊戲中那些可愛怪物還有機會成為同伴，跟玩者一起戰鬥，是不是十分吸引呢？而遊戲目的並不是因為什麼天大的理由，只是為了主角一個小小的願望－為了得到由小時候便十分憧憬的冒險屋、所發出的冒險者執照。





八個試驗、願望現實





玩者要完成冒險屋所給予的八個試驗，才能幫助主角得到執照，當中有找尋礦山、在森林中找回小朋友STIL（スチル）等試驗。可是在冒險中途主角有可能會遇到敵人，此時就會進入戰鬥狀態，基本上玩者只需輸入攻擊、防禦等指令。另外主角還有機會在旅程中找到武器，而且更可以進行武器合成呢！

怪物是同伴

除了孤軍作戰之外，玩者還可以選擇找怪物成為同伴，雖然「邀請」方法有點強迫（笑）。各位可以在迷宮設置陷阱，當怪物踏中後便立即趕到該處，跟它戰鬥並取得勝利的話，它就會成為同伴了！每次冒險皆可以帶四隻怪物同行，其餘的則放在怪物牧場，最多可放置16隻，但別忘了付管理費呀；而戰鬥時則只可以選擇一隻怪物。

筋肉番付GB3~新世紀SURVIVAL列傳!~

挑戰你的體能極限!!

GBC/SPT
發售商：KONAMI
發售日：發售中
售價：4800 日圓
好玩度：☆☆☆1/2

不經不覺《筋肉番付GB》系列已經推出第三集了，之前它在PS推出時，曾聽說過好難玩，到GBC後還有給人這個感覺嗎？筆者可以回答這個問題，遊戲並不易玩呢！但是只要多玩幾次，還是可以順利完成的。





跳高跳低

此作共有兩個模式可供玩者選擇，第一個是「SASUKE 模式」，有點像越野競賽吧，各位要避過遊戲中所有阻礙例如河流，以最快的速度來完成路程。可是要留意，這一個模式只有一次機會，一失敗就要由頭來過。



我要MUSCLE 呀！

另一個模式則是「MUSCLE 模式」，這個模式由不同的練習組成，例如球類運動，各位在這兒得到的分數會記錄下來，看看自己到底是進步了還是退步了。各位除了可以一次過完成這兒的運動，亦可以隨便選擇一個喜歡的來玩，藉此令自己的技術更上一層樓，當然所得分數亦會記錄下來啦！



一次過攻兩個版本
薩爾達傳說
不可思議樹之果實～時空之章／大地之章





GAME DATA

生產商	NINTINDO
售價	3800 日圓
容量	ROM
發售日	發售中(2月27日)

GB／ARPG

TEXT BY MS

前言

GB 版的新一輯《薩爾達傳說》由原本的三個版本變成兩個版本後，終於在兩星期前推出。這兩個版本「時空之章」及「大地之章」，分別各有不同的故事，而且更能互相利用「LINK SYSTEM」，來作互相影響，從而在遊戲中追加新的EVENT，這個系統弄謂前所未見。你會是玩那一個版本呢？現在就讓筆者一次過把兩個版本的攻略帶給大家。



LINK SYSTEM



在開始攻略之前，先讓大家了解這個「LINK SYSTEM」，基本上這個SYSTEM中分為兩種，一是利用通訊線(通稱「對戰線」)，另一是利用「合適語言（あいことば）」來作通訊之用。前者必須有兩部GAME BOY COLOR 及一條通訊線來進行，作用是互相交換指輪（ゆびわ）。而後者玩者必須把遊戲完成，從中取得「合適語言」。並於另一個版本上使用，從而令到那版本追加新的EVENT 。詳情可看LINK SYSTEM 流程。

LINK SYSTEM流程

1）完成「大地之章」，取得「合適語言」

↓

2）把「合適語言」於「時空之章」中使用

↓

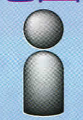
3）EVENT 有所變化，並取得新的「合適語言」

↓

4）在「大地之章」使用「合適語言」，追加新EVENT

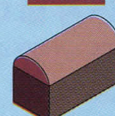
5）在「時空之章」使用「合適語言」，追加新EVENT

地圖的 icon 解說


＝BOSS 房間

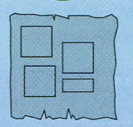

＝要用小鎖匙開啟的門


＝要用大鎖匙開啟的門


＝寶箱



＝指南針


＝地圖


＝小鎖匙

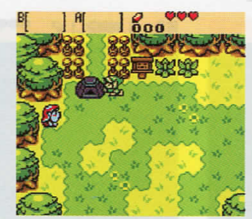

＝大鎖匙



時空之章—攻略篇

旅立





林克（リンク）在旅程的途中回到哈拉魯城，他進入放置黃金三角的神殿時，受到黃金三角的引導，來到別的世界。他醒來後突然聽到一把求救叫聲，於是前往發出聲音的地方前去。怎料到薩爾達（ゼルダ）公主的乳母伊巴（インパ）正被魔物包圍，那些魔物發現林克都紛紛逃去。奇怪地伊巴似乎不認識林克，不過由於她有要事找尋尼露（ネール）公主，於是向左手擁有黃金三角紋章的林克作出請求，希望能一起前往。





林克並沒有拒絕，還把封住森林的印有紋章之大石推開，在森林中聽到一位少女的歌聲，她的動人歌聲，使旁邊的動物都十分投入，就連林克也投入當中。這時於旁邊的Ralf（ラルフ）發現林克是由哈拉魯來，於是自我介紹一番，原來那位少女就是尼露，她向林克表示邪惡的東西將來臨這個拉保尼魯（ラブレンヌ）裡，使她十分膽心。突然伊巴發出古怪的笑聲，就連說話的語氣都改變，接著一團黑影從伊巴內走出，經過幾番擾攘終於現出正體。她就是邪惡的祭司比娜（ベラン），向協助她把結界打開的林克道謝後，便變回黑影入侵尼露的身體，雖然Ralf立即拔劍相向，可是比娜利用尼露的身體作盾牌，使他束手無策。

比娜利用尼露身為時之女巫的力量，打開了時間之洞回到過去，令到現在世界混亂起來。Ralf對於不能保護尼露一事感到十分慚愧，於是決定由自己前往拯救尼露，Ralf離去後林克上前看看伊巴的情況，她似乎已完全清醒過來，得知她來此地的目的，是為了帶尼露到哈拉魯去，想不到竟被比娜利用，事情來到這個地步，伊巴希望林克能把尼露救出，並把薩爾達所賜給的劍交給他，之後吩咐他到東西的尼魯町（レンヌのまち），見這世界的守護神瑪嘉之樹（マカの木），或許能得到有用的情報。

尼魯町



林克通過木閘旁的瑪嘉之道（マカのみち），便來到瑪嘉之樹前。根據瑪嘉之樹說，現在比娜在過去的世界倒亂，令到現在進入黑暗時代，唯一可以阻止黑暗時代來臨的方法，就只有把比娜打倒，就當她欲說出與比娜戰鬥時所需要注意的地方時，她的身體突然出現異樣，相信於過去世界有所改動，不一會整顆瑪嘉之樹消失在林克面前。林克向右側的路進，來到比娜所開的時間洞，同時亦遇上Ralf，他見到連瑪嘉之樹都受害，氣沖沖地跑進時間洞去。

CHECK POINT 1

先在四周的草叢和怪物中（當然是用劍），儲夠30元於町內的商店買下盾牌，以作防身之用。

CHECK POINT 2



由於利用不思議之樹的果實來製作指輪時，那麼指輪就會擁有不思議之力，只要裝備這指輪，就能使用這神奇力量。不過不把它放進指輪小箱（ゆびわの小ばこ）內，力量會漸漸減弱。這些指輪對戰鬥十分重要，因此也應前來指輪鑑定所中取得指輪（ゆびわ）及指輪小箱，若在冒險途中取得帶有「？」記號的指輪，就要來這兒給店主鑑定。

過去的拉保尼魯



林克跟著Ralf跳進時間洞後，順利地來到過去的世界，可是Ralf已不見蹤影，他只好前往找這個時代的瑪嘉之樹。他沿路走到尼魯町卻發現瑪嘉之道被大石封住，向村民詢問得這兒的艾比女王（アンビ女王）為了建立可見望到四周的塔，名為艾比之塔（アンビの塔），把村人集中在塔內動工，因此弄到四周都有大石，行動亦很不方便，必須利用鏟子（スコップ）開路，不過也有傳聞女王是因為找尋一去不返的愛人而做。林克只好前往塔內打探，結果從入口的工人中得知在最初的時候，女王是為了找尋出海後一去不返的愛人而建，可是自從一位叫尼露的女子來了這兒之後，時間就好像停頓般，白天一直維持下去，女王就如被迷惑般不停虐待他們，因為村內的人都叫此塔為暗黑之塔。

拯救瑪嘉之樹



林克小心翼翼走進塔內，發現內裡的人們都埋頭苦幹地工作，在塔內搜索不久找到這兒的負責人，他誤以為林克是被帶來這兒工作，並把鏟子交給林克，還吩咐在塔內進行掘地工作，林克當然不會理會他，既然這麼容易取得鏟子，便立即前往瑪嘉之道去。

CHECK POINT 1



當取得鏟子後，在暗黑之塔的入口可發現一個生命之心碎片（ハートのかけら），這時利用鏟子把大石掘去，就能取得。

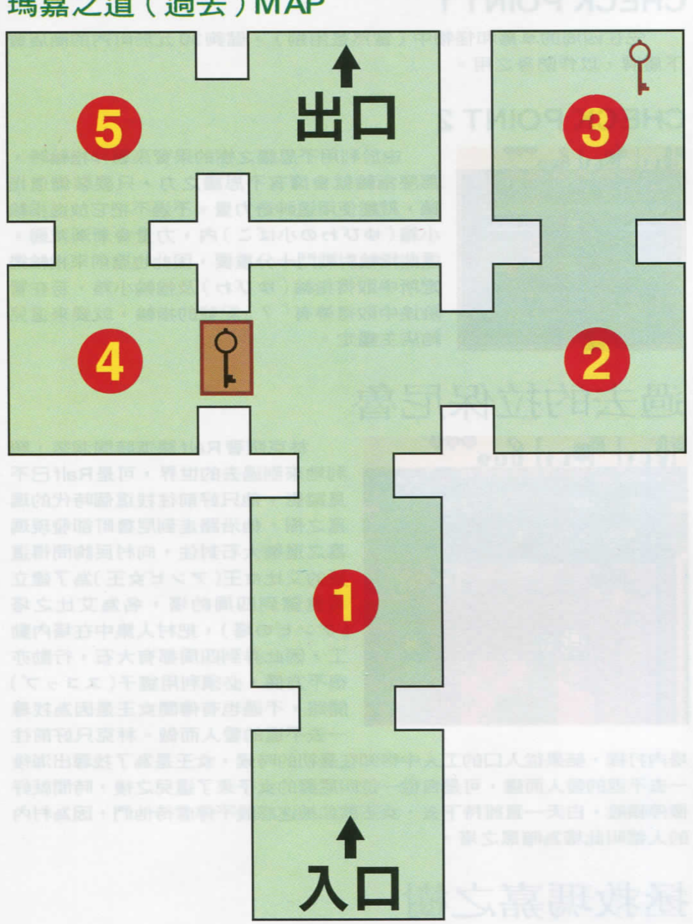
拯救瑪嘉之樹



林克進入瑪嘉之道發現這兒已被魔物佔據，他小心地通過這兒終於來到瑪嘉之樹前，這時有兩隻小魔物正想向瑪嘉之樹下毒手，於是林克立即上前阻止，幸好這兩隻小魔物的實力不強，很輕易便把牠們打敗。得救的瑪嘉之樹十分高興，可是由於她現在的力量不足，所以待她長大時會以成為新娘為條件答謝林克，從而希望林克到那個時候前來找她。林克通過她所開啟的木閘回到尼魯町，並利用位於中央的時間洞回到現在。



瑪嘉之道（過去）MAP



CHECK POINT 1

於這兒把石磚推向上（八塊「◇」地板的中央），就能把門打開。

CHECK POINT 2

進入這兒時便立即被反鎖，把房內的所有敵人打倒便能夠把門打開。

CHECK POINT 3

先把前方的石磚進洞，然後推開右上方的石磚，踏下地上的按鈕，寶箱便會在「◇」地板上出現，並取得小鎖匙。

CHECK POINT 4

利用小鎖匙打開「4」的門，進入後立即被反鎖，把包含按鈕的石磚推開，再踏下按鈕便可令門打開。

CHECK POINT 5

進入後門立即被反鎖，把敵人打倒後，把石磚推開並取得生命之心碎片，然後把右下的獨立石磚移開，就能把門打開。



墓地之旅



回到現在的林克，第一時間與瑪嘉之樹見面，當然林克不是為了成為她的新郎而來，可是瑪嘉之樹卻誤以為是，所以見到林克後十分高興，因為她在此等待已有幾百年。林克立即表示清楚後，瑪嘉之樹便把有關比拉和艾比女的事說出。原來比拉利用艾比女王的力量建起高達天空的塔，目的似乎是欲取得闇之力，根據「當擁有邪惡之心的人得到闇之力時，世界將會被黑暗包圍」的一句傳言，如果比拉真的能夠在過去取得闇之力的話，那麼現在的世界就會成為她所想般黑暗，唯一的辦法是把她打倒，把尼露救出。不過要成功打倒比拉，必須於收集分散拉保尼魯各地的八個「時空之理（時空のことわり）」，因為這個「理」擁有看見到真實的力量，如果沒有這種力量是不能把比拉打倒。再加上現在時空的錯亂，導致她的記憶十分混亂，相信取得「時空之理」會有明確的答案，因此她誠請林克到東面的墓地（ヨールぼち）一趟，那兒可找到第一個「時空之理」。

就在林克準備前往時，瑪嘉之樹把樹果實之袋（木の實ぶくろ）和艾支果實（アチチの實）交給林克，這個艾支果實能把黑暗的地方變得光明，而且也能把細小的樹木燒掉，從而希望能在林克的冒險旅途中得到幫助。

CHECK POINT 1

取得艾支果實後離開瑪嘉之樹，於下方邊有顆小樹，利用艾支果實把它燒掉，便可以到另一邊取得30元。

墓地之旅

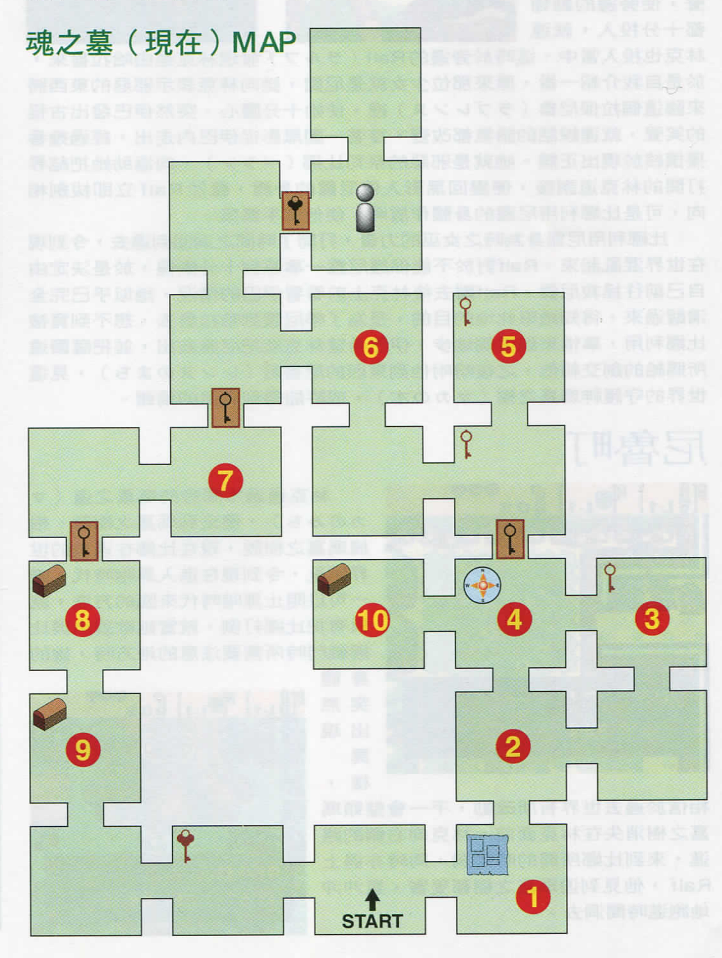




林克向町的東面進，利用艾支果實開拓出新的道路，來到這個陰森的墓地，途中看見有三名小孩在這兒探險，可是由於三人都害怕有怪物出現，所以很快就離去。林克繼續往深處進，於盡頭把兩顆小樹燒掉後出現了秘道，進入秘道後來到一個漆黑一片的洞穴，林克小心翼翼地點起位於兩旁的燈座，便能從中央位置取得「墓場之匙（はかばのカギ）」。

得到「墓場之匙」的林克，就能到被封閉的墓場進發，並順利進入魂之墓（たましいのはか）。從墓中搜索的林克，不久便來到最深處，遇上守護「時空之理」的敵人，林克把他打倒後取得一個「時空之理」——魂之記憶（たましいのきおく）。

魂之墓（現在）MAP





CHECK POINT 1

一進入這房間就會立即被反鎖，只要把房內所有敵人消滅，就能把門開啟，再推開阻塞通道的石磚就能到「2」。

CHECK POINT 2

來到這兒時把前方的石塊推至四個燈座中央，就能打開上鎖的門，在到下一個房間之前，先經由左下方的梯子回「1」的房間，取下迷宮地圖。

CHECK POINT 3

於是處把鬼仔打倒，便可以取得小鎖匙。

CHECK POINT 4

把中央的石磚推開來取得指南針，然後反覆進出房間，向上方的房間前進。

CHECK POINT 5

先把石磚推開，往右側進並按下按鈕，便能令隱形的浮板出現，然後利用這浮板，通往左側，按下按鈕就可呼出寶箱，從而取得小鎖匙。

CHECK POINT 6

先通過浮板到上方的狹路，並把石磚推向死角，之後按下右上方的按鈕，就能呼出寶箱，從而取得加查種子（ガチャのタネ）。

CHECK POINT 7



進入這個房間時門會立即關閉，接著有一個大鬼出現（可說是中boss），林克只需用劍不停向牠攻擊就可以。取得勝利後會出現能直接回到入口的轉送點，而被關上的門都會開啟。

CHECK POINT 8



把右上方的兩台燈座燃起火，便會在旁出現通道，進入後可取得力量手鐲（パワーブレスット）。

CHECK POINT 9

裝上力量手鐲把左下方的壺子舉起後打破，從寶箱中取得指輪，然後可向下方的房間進發。

CHECK POINT 10

把艾支果實投向「4」的左則牆壁便能打開通道，進入這兒後把敵人消滅，並舉起阻塞通道的水晶，按下地上的按鈕，從出現的寶箱中取得指輪。

BOSS



這個BOSS絕不難打，不過先裝上力量手鐲。首先用劍攻擊，擊中他之後只餘下頭部，並把他的頭部舉起，此時從頭部走出來的小火炎，就是他的真身。看見他的真身後，把頭部投到遠處，然後用劍攻擊小火炎，只要不停反覆以上做法，就很容易取勝。

好玩的小妖精

當林克離開了魂之墓時，瑪嘉之樹利用千里傳音告訴他，西面的森林有第二個「時空之理」，於是林克便立即出發。他穿過了尼魯町來到西面的森林，在森林的中央位置，遇上了三隻妖精，她們要與林克一起玩捉迷藏，只要林克能找到她們，就可以讓他繼續前進，林克在沒辦法的情況下只好陪她們玩。由於玩捉迷藏的關係，森林變成一個迷宮般，無論林克向





那一方走，都不能離開森林，只好找回這些好玩的妖精。林克取得勝利後，妖精十分滿足，於是把森林回復原狀，林克亦順利到達第二個迷宮的入口前，就在他把門前的大石舉起時，整座迷宮突然崩塌。幸好林克沒受到傷害，此時瑪嘉之樹告訴他這個迷宮因失去了核心而倒塌，相信持有尼露之杖（ネールのいえ）的話會找到方法，林克只好前往尼露之家去。

CHECK POINT 1

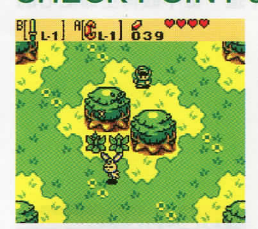


在一些時候，畫面的音樂會突然改變，並看見一個人影飛過，只要林克撞上飛來飛去的小女巫，她就會倒在地上，而她身上的寶物都會跌到四周，這時林克便會與她進行寶物爭奪戰，幸運的話可以拾到貴重的寶物，大家要認著這個叫小米露（メイプルちゃん）的小女巫。

CHECK POINT 2

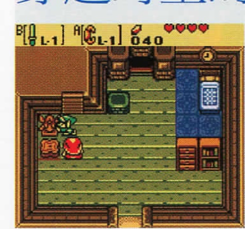
於魂之墓的左側，有一顆生命之心的碎片，利用力量手鐲把石移走就可以取得。

CHECK POINT 3



妖精們分別躲在石頭上和草叢上，只要把石頭舉起；把草叢斬去，就能找到她們，若找不到她們所處的位置，可以不停反覆進出畫面，這樣會容易找到。

穿越時空的豎琴





尼露之家就在最初與尼露相遇的地方附近，林克進入位於右側的屋子發現伊巴在這兒，據她說在石像上有微風吹出，十分奇怪。林克便把石像推開查看，果然在石像後面藏了一條秘密通道，穿過通道後來到一個房間，並見到時之豎琴（時のたてごと）放在這兒。林克嘗試接觸豎琴，突然從琴中浮現出尼露的影子，她表示林克接觸到時之豎琴；並不是屬於偶然，而是因為他長大後將會被選為勇者，所以早料到林克來到這裡的時候，她已不在這個時代，因此便把這豎琴收在這兒，並希望林克利用它，於世界各地的時之穴（時のあな）處彈演出曲調，用作穿越時空，拯救這個世界。最後更把「山神之曲（やまびこのしらべ）」告訴林克。

得到時之豎琴的林克離開了尼露之家，正打算尋找時之穴時瑪嘉之樹告訴他，時之穴就於尼露之家旁，他便立即嘗試利用時之豎琴彈出「山神之曲」，果然打開了時間洞，他立即跳進洞內返回過去。

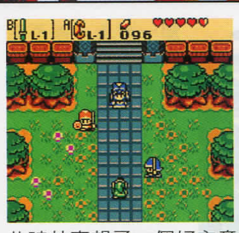
交換





回到過去世界後，第一時間趕往西之森去，卻發現過去的西之森與現在的很不同，是一個沒有魔物；充滿尼魯町的村民的森林，雖然他找到原本想去的迷宮入口，可是卻有給牆壁封閉著。在詢問之下，得知到要把迷







宮入口的牆壁打破，是必須持有強力的炸彈（バクダン），而炸彈的持有者就是艾比女王，除此之外，女王也正為找尋不思議之果實而煩惱。此時林克想了一個好主意，就是利用女王所尋找的果實來交換炸彈。

林克從迷宮左上方的通道開始尋找，結果來到森林的最西邊，發現於中央的樹上有幾顆藍色的果實，那就是女王所尋找的「哈迪拿果實（ハテナの實）」，他用劍把果實摘下來。在回程之際，一名士兵看見他手上持有哈迪拿果實，便立即要請他到城去。得到士兵的帶領，林克成功地進入城內見艾比女王，並把果實交給女王，女王為了向他道謝，便以10個炸彈作回禮，之後由士兵帶他離開宮殿。在這個時候尼露出現在女王面前，她對於林克的來訪十分在意，並利用催眠術把女王操控，吩咐所有人都要建起暗黑之塔，只要這座塔建成，尼露的野心就會實現。林克離開了宮殿往迷宮入口進發，今次的翼之迷宮（つばさのダンジョン）共有兩層，於1F中得到羽毛後不久，便找到守護「時空之理」的敵人，利用從女王中得到的炸彈拋進牠的弱點，輕易地將牠打倒，並取得第二個「時空之理」——森之記憶（もりのきおく）。

CHECK POINT 1

於迷宮入口的左上方，有一條通道可以通到地下，並從中的寶箱中取得加查種子。

CHECK POINT 2

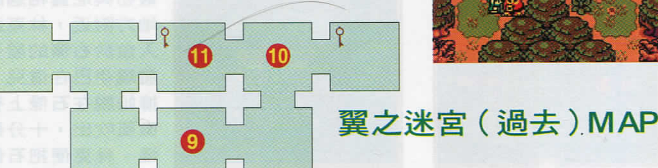


就在迷宮入口的左下方，利用艾支果實把小樹燒掉，可以走進地下道，從中取得生命之心的碎片。

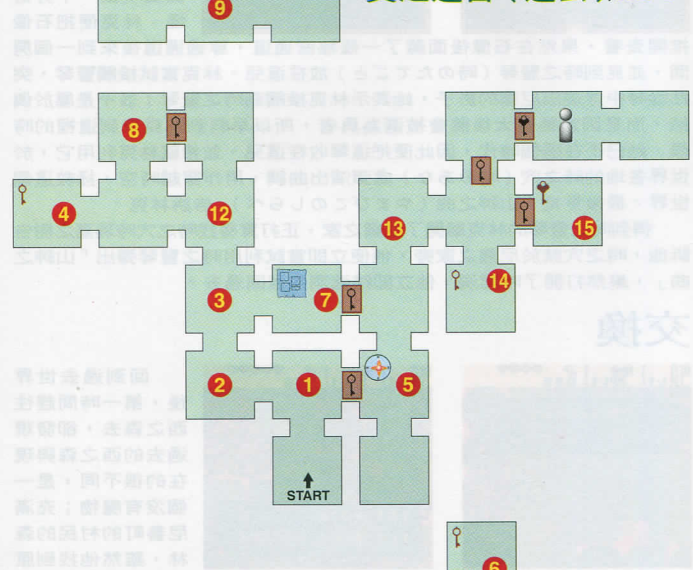
CHECK POINT 3



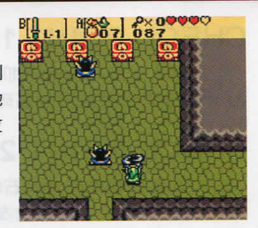
通過「CHECK POINT 1」左方的通道，來到西之森的最左上方，這兒可找到一個以10元出售的盾牌之商人。



翼之迷宮（過去）MAP



CHECK POINT 1



這個房間有三隻帶刺的怪物，不把牠們打倒是不能前進，可是無論是用甚麼攻擊都不能使牠受傷，所以必須利用哈迪拿果實，向牠的腳底攻擊，否則就不能打倒牠。

CHECK POINT 2

在這兒先把顏色石塊推到右側的空間，雖然在此不停轉動它，使其表面為紅色，然後推進黑色的位置內。

CHECK POINT 3

推開石磚後，利用炸彈把右下方的牆壁炸去，這樣便可以到隔壁取地圖。

CHECK POINT 4

把房間內的所有敵人打倒便可取得小鎖匙。

CHECK POINT 5

先把房間內的敵人打倒，然後利用炸彈把下方的牆壁炸去，到達下方的房間。

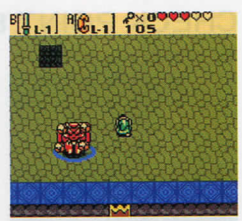
CHECK POINT 6

從通道來到這房間後，將所有敵人打倒便可取得小鎖匙。

CHECK POINT 7

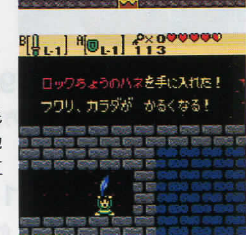
乘上木車通過兩間房間到達「CHECK POINT 4」的房間旁。

CHECK POINT 8



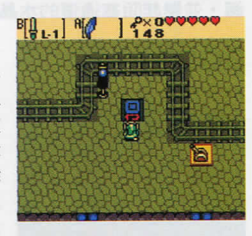
進入這兒時會被反鎖，並遇上中BOSS，牠每從空中降下一次，地面都會出現一個小穴，乘牠未曾飛上直中時用劍攻擊，在後期牠會連續在撞擊地上3次，所以要小心，乘機會攻擊。打倒牠後會出現轉送點，能直接回到入口去。

CHECK POINT 9



由梯級來到另一個房間，從中取得羽毛（ロックちょうのハネ）。然後返回此房，利用羽毛來跳躍，於黃色的地板上跳過（注意在四周的地版不能站太久，會跌下洞的），使其顏色轉為紅色，這樣就能打開門。

CHECK POINT 10



從下方房間乘木車來到這兒，當車到達控捍附近，以劍來把控捍拉下，使路軌改變，這樣就能在此下車。然後把顏色石塊，推到黑色的地版上，但是石塊的表面需要轉為藍色，從而令到木車可以往左行。接著再用炸彈把右側的牆壁炸開，從而到隔壁把所有敵人打倒並取下小鎖匙。

CHECK POINT 11

先把飛天花怪打倒，方法是等牠停下來時以劍攻擊，然後羽毛來跳躍，於紅色的地板上跳過，把左側兩個顏色轉為黃色；右側兩個顏色轉為和藍色，這樣就可取小鎖匙。

CHECK POINT 12

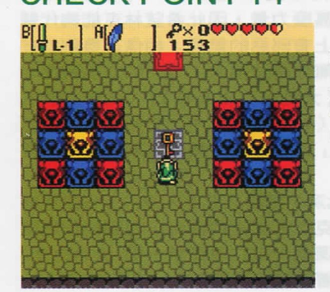
先從中BOSS旁的房間到達這兒，並跳到訊號燈旁，以跳躍來令紅色的地板轉成藍色，從而令木車能通過這兒。於終點可取得加查種子。



CHECK POINT 13

先把房間內的敵人打倒，然後把壺子推到按鈕上，這樣便能進切右側房間。

CHECK POINT 14



把右側的石像跟著左側的石像排列就可以(當然要跟顏色)，不過由於每次只能推動一種顏色，要小心不要推錯，順帶一提，轉顏色根據燈台下方的地版的顏色，是需要以跳躍來轉換。

CHECK POINT 15



進入時整個地板都是紅色，其實敵人就藏於四周，只因牠們有保護色，所以必須跑到中央以跳躍來轉換顏色，從而看清楚敵人位置，並將牠們消滅，從而得到大鎖匙。

BOSS



這個BOSS比較麻煩，先裝備羽毛和炸彈，然後乘牠放完火球，立即站於浮石上，乘轉紅臉的一刻把炸彈拋進其頭內(有點像俄羅斯輪盤)，若是擊中的話，牠會吐出回復之心，不過若炸彈遲了拋進去時，牠就會轉成綠臉或紫臉，然後向林克作出攻擊，因此要看準才拋下炸彈。

TO BE CONTINUED…

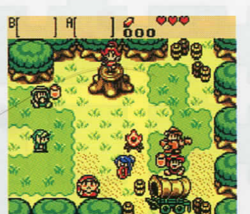


大地之章——攻略篇



旅立





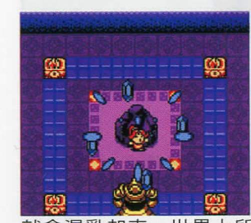
林克(リンク)在旅程的途中回到哈拉魯城，他進入放置黃金三角的神殿時，受到黃金三角的引導，來到別的世界。當他醒來後發現身在異處，還聽到從不遠處傳來了一陣喝采聲，他便朝向聲音的地方查看，發現有一群人正在興高采烈地高歌跳舞。在這個小型的舞會中，大家都稱讚於舞台上跳舞的少女阿滴(ディン)，林克走上更前的地方觀看。阿滴見到林克已甦醒過來，心中的擔憂都放下來，她告於林克，她是從紅色的光中，發現林克失去意識，從而把他帶來這兒。為了祝賀他回復意識，阿滴便要請他一起跳舞，使到林克十分害羞。





二人跳得十分高興，在跳舞的過程中阿滴留意到他左手上的黃金三角紋章，得知他是哈拉魯的勇者，本來阿滴打算把自己的事情相告，可是卻欲言又止。就在大家的情緒達最頂點舞時，突然從天空降下的雷電，把四周的物品破壞，一把令人感到可怕的聲音在眾人耳邊鳴起，說是受到闇將軍哥魯剛(ゴルゴン)之命來把大地女巫帶走，於同一時間龍捲風出現，它把舞會的人吹去，還慢慢迫近阿滴，林克立即跑上前保護她，可惜卻顯得不力，雖然他不斷努力撲向龍捲風，但最終乏力倒地，就這樣阿滴被帶走。

大地女巫





被捉去的阿滴困在哥魯剛將軍的城內，哥魯剛知道只要把大地女巫封印，四季的精靈所住的神殿就會下沈，康多拉姆(ホロドラム)的四季就會混亂起來，世界上所有生物都會死去，這就是他理想的黑暗世界，接著哥魯剛呼出四杖水晶把阿滴封印，四季神殿下沈；整個康多拉姆的氣候產生變化。

林克醒過來時發現薩爾達(ゼルダ)公主的乳母伊巴(インパ)在身旁，她把阿滴的身份說出，才得知她是掌管四季的大地之女巫，由於她感到暗的力量正郁郁欲動，於是向薩爾達公主求助，伊巴就是奉命帶阿滴回哈拉魯去，怎料到發生了這樣的事。由於林克的左手上有黃金三角的紋章，伊巴相信一定是有甚麼因由才與阿滴相遇，所以吩咐他把阿滴救回，拯救世界。

勇氣



林克答應後便依照伊巴的吩咐到康洛村(ホロン村)找瑪加之樹(マカの木)，或許能得到有用的情報，就這樣他就前往康洛村去。於村內打探有關瑪加之樹的情報，雖然知道他就在村子的東面，但是無論如何都找不到路前往，因為必須要有勇氣才能與瑪加之樹見面，林克只好找村長協助。接著在噴水池旁的老人口中，得知西面有個勇者洞穴(勇者のどうくつ)，而在洞內更藏了一把勇者之劍。由於林克相信取得勇者之劍後就能把勇氣顯示出來，所以決定前往洞穴去。

CHECK POINT 1

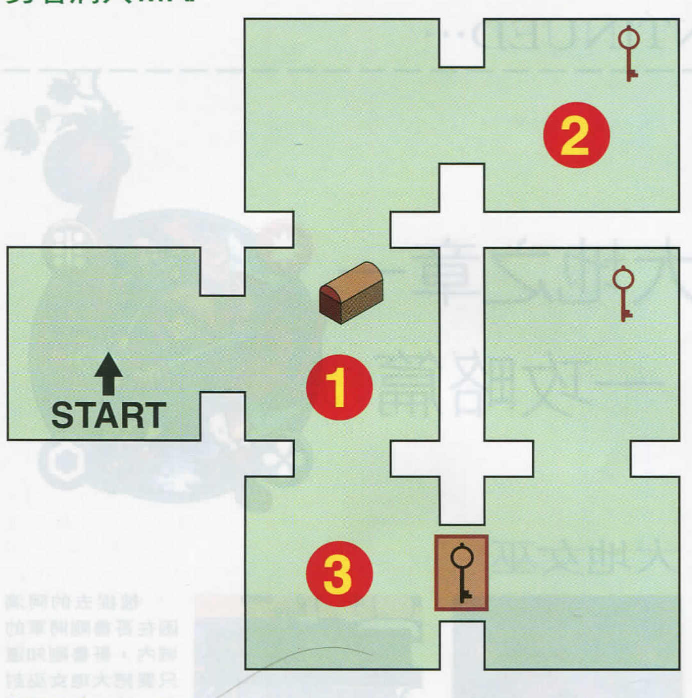
在前往勇者洞穴之前，先到村長之家，就位於村的東北方，並能從他手中取得加查種子（ガチャのタネ）。

CHECK POINT 2



同樣在前往勇者洞穴之前，應到指輪鑑定所中學會有關指輪的知識。由於利用不思議之樹的果實來製作指輪，那麼指輪就會擁有不思議之力，只要裝備這指輪，就能使用這神奇力量。不過不把它放進指輪小箱（ゆびわの小ばこ）內，力量會漸漸減弱。這些指輪對戰鬥十分重要，因此也應前來指輪鑑定所中取得指輪（ゆびわ）及指輪小箱，若在冒險途中取得帶有「？」記號的指輪，就要來這兒給店主鑑定。

勇者洞穴MAP



CHECK POINT 1

當進入這個房間時，便會立即被反鎖，不過只要推動房間唯一的石磚就可以開啟所有門。

CHECK POINT 2



由於沒有任何武器的關係，必須回避所有敵人，到房的最右邊按下地上的按鈕，從而取得小鎖匙。

CHECK POINT 3



利用小鎖打開了被鎖的門，通過一個房間後便來到藏了勇者之劍的房間，只要從寶箱中取得此劍，便會自動離開這兒。

使命

林克成功取得勇者之劍後，立即返回康洛村找瑪加之樹，並於瑪加之樹前揮動勇者之劍，成功與瑪加之樹見面。怎料到他正在午睡中……利用劍弄醒他後林克把阿滴被擄一事說出，由於四季神殿下沉，大地之惠又被奪，身為康多拉姆的身護神都不能使出甚麼力量，因此希望林克能夠代替他拯救大地女巫。此時他感到於北之山上有邪惡的氣息，相信哥魯剛就在那兒，可是整個北之山都被結界包圍，無人能法進入，唯一的方法就是收集藏於康多拉姆各地的8個「大地之理（大地のことわり）」，利用它們的神聖力量把阿滴救回，之後他把根之匙（ねっこのガキ）交給林克，並吩咐到北之湖去，因為第一個「大地之理」就在那兒。接受了瑪加之樹的使命之林克，便依照他所說的地方進發。

來到康洛村的北面，可找到一個鎖匙洞，把根之匙插入洞內，根之迷宮（ねっこのダンジョン）從旁邊升起。林克進入迷宮內搜索，找到能作燃燒用的艾支果實，從而利用它到達迷宮最深處，就在收藏第一個「大地之理」的房間前，遇上迷宮的守護者，林克憑著勇氣把巨龍擊倒，從而取得大地之恩惠（つちの恵み）。



CHECK POINT 1

在前往北之湖之前，先在四周的草叢和怪物中（當然是用劍），儲夠50元於町內的商店買下盾牌及炸彈，以作防身之用。

根之迷宮MAP



CHECK POINT 1

進入這兒時會立即被反鎖，此時只需移動右上方的石磚，便可以令門打開。

CHECK POINT 2

同樣進入這兒時會被反鎖，只要把房間內所有敵人打倒，便可以取得小鎖匙。

CHECK POINT 3

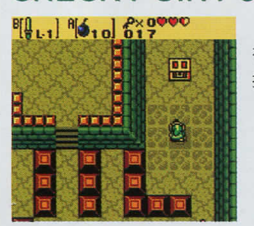
來到此房間同樣被反鎖，當所有敵人被消滅之後，便可取得地圖。

CHECK POINT 4

乘木車來到這兒後，先把在場的敵人打倒，然後移動中央獨立的石磚便可以令左側的門打開。並從中取得加查種子（ガチャのタネ）。



CHECK POINT 5

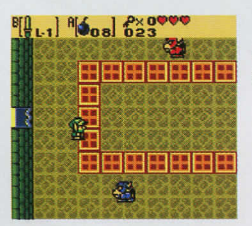


於取指南針的房間上把木車的路軌更改，並在「CHECK POINT 4」乘上木車，來到這兒後按下地板上的按鈕呼出寶箱，取得小鎖匙。

CHECK POINT 6

從這兒取得10個炸彈後，利用它把上方的牆壁打破。

CHECK POINT 7



中BOSS的房間，由於BOSS是兩為一體，只要集中攻擊其一就可，當取得後可會出現能直接到「CHECK POINT 9」的轉送點。

CHECK POINT 8

把最左側的石磚向上推，進入中央的通道，便可以取得樹果實之袋(木の實ぶくろ)和艾支果實(アチチの實)。

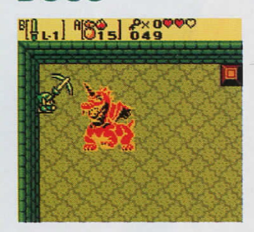
CHECK POINT 9

利用艾支果實，把左方的燈台點起火，並到達左側房間去。然後把所有敵人打倒，從寶箱中獲得大鎖匙。

CHECK POINT 10

從「CHECK POINT 2」的房間中，利用艾支果實把上方的燈台點起火，從而來到這兒。不過這裡藏有能把林克帶回入口的怪手，因此要小心。順帶一提，這兒能取得指輪。

BOSS



BOSS是一條龍，牠的攻擊方式只有兩種，最初會放出三向的火球，然後會作突進攻擊，而其弱點就是頭部，只要利用劍不斷向頭部攻擊，就可以輕易取勝。

異世界





由迷宮回到地面的林克，聽到瑪加之樹的聲音，他作道謝後告訴林克夢見四季神殿消失在世上，所以希望林克前往查看。他答應後到康洛村打探有關神殿的情報，就在他來到村的東面時，被一位自稱是流浪的預言者索拉(ソウラ)截停，他感到四位精靈正在呼喚林克，如果真的能找到精靈，牠們一定能成為林克的力量。索拉說罷後立即跑回旁邊繼續睡覺，他的行動令林克也感到莫名其妙。

林克把小樹燒毀前往東方的森林，於途中遇上了奧拉(ウーラ)族的少女，她十分慌張地自言自語地，從中得知有座神殿降在奧拉村(ウーラの村)，正當林克欲知有關神殿的情報時，那少女一見到人類就立即逃去，為了知道神殿的事，林克稍稍地跟隨她的後方，從而到達奧拉村。

CHECK POINT 1



在康洛村的下方，只要利用艾支果實把小樹燒毀，便可以取得生命之心的碎片(ハートのかけら)。

CHECK POINT 2



遇上奧拉族的少女後，就跟上她的後方前進，但是不要被她發現林克的存在，只要一直跟蹤她，就能發現奧拉村的入口。

四季之杖



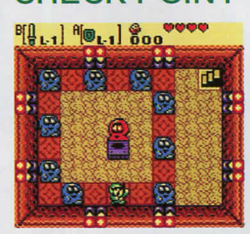
來到異世界的林克，在打聽之下得知神殿就降在東之城，於是便前往那兒。果然四季神殿真的在這兒，來到門前的他聽到四季精靈的聲音。林克再走進深處查看，卻發現四季之杖(四季のロッド)放置在這兒，此時精靈們告訴他，只要四季之杖注入精靈之力，就可以隨意把四季轉換和改變，為了救回世界，所以希望此杖由林克來保管及使用。他得到杖後走到右下方的塔內，於塔頂遇上冬之精靈，她把冬之力量注入四季之杖內，從而使此杖擁有把季節轉為冬天的能力。

離開塔後突然聽到瑪加之樹的聲音，他說剛才在夢中見到東面的森林，或許那兒藏有「大地之理」，於是希望林克能前往那兒，他也只好到那兒查看。回到現實世界的林克，再次遇上預言者索拉，吩咐他把四季之杖於斷木上使用，這樣才能把氣候改變，他說罷後便立即離開。雖然索拉的行為令人莫名其妙，但是相信他是在協助林克，於是依照他所說，於斷木上使用四季之杖，果然氣候在剎那間變成了冬天。





CHECK POINT 1



就在奧拉舞場(ウーラダンス場)中，奧拉族人要請他一起練習奧拉舞，練習順利完畢後奧拉人為了感謝他，而把回力鏢(ブーメラン)給出作謝禮。

CHECK POINT 2

在神殿的右下方塔中，利用於奧拉舞場中取得的回力鏢把中央的機關開啟，便能打開通道前往最頂層，見冬季妖精。

TO BE CONTINUED…

ZOE 華麗的戰鬥舞台



GAME PS GAME DATA

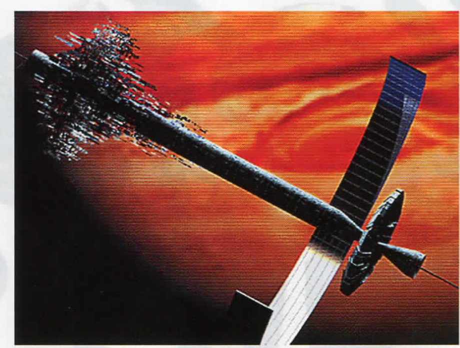
生產商	KONAMI
售價	OPEN 價格
容量	DVD-ROM X 1
記憶	280KB
發售日	發售中

PS2／SRPG／對應DUAL SHOCK

TEXT ：咸旦仔

由《METAL GEAR SOLID》之父小島秀夫監督的PlayStation 2原創遊戲《Z.O.E》終於同大家見面了。這個在極之秘密的情況下開發的機械人動作遊戲，是描寫一個14歲的少年駕駛著試中的新型ORBITAL FRAME機械人JEHUTY如何與軍隊戰鬥，而戰場就在木星殖民地ANTILIA上開始進行地、空等不同形式的戰鬥。除了小島秀夫之外，KONAMI亦同時邀請了三位遊戲界名人參予這遊戲的製作，分別有負責《METAL GEAR SOLID》人物設計的新川洋司、《心跳DRAMA系列》的DIRECTOR－岡村憲明，以及《GUNDAM X》人物設計的西村誠芳。今次由小島秀夫率領KCE（Konami Computer Entertainment）所有主力成員進行遊戲開發工作，單看陣容已知道此作最非凡夫俗子，究竟此作有多出色，以及如何令大家目瞪口呆呢？這個又是否《MGS 2》的前奏呢？







CHARACTER

CELVICE KLEIN
セルヴィス・クライン

與家人移民到ANTILIA時，因意外失去了雙親，之後便一直於教會工作，並與LEO成為好朋友。繼後ANTILIA陷入戰火中，逃亡中的她幸得LEO相救得以生存，最後更與LEO一同為保護人類而戰鬥。

VIOLA
ヴァイオラ

BAHRAM軍（バフラム軍）今次作戰的中隊副官。是一個極度冷血好戰的女戰士，一直認為身為戰士的她，要死就必須死在戰場上，因此經常置身於最前線進行各種極度危險的工作。

ELENA WEINBERG
エレナ・ワインバーグ

民間輸送船ATLANTIS號的副船長，冷靜理性的成熟女士，搶奪JEHUTY的行動就是由她指揮的。在遊戲中經常提供各種重要情報和資料給LEO，是敵是友仍然是個迷。

ROCK THUNDERHEART
ロック・サンダーハート

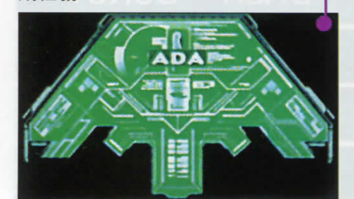
民間輸送船ATLANTIS號的作業員，主要的工作是阻止BAHRAM軍奪走JEHUTY，為了完成任務不惜冒險進行搶奪JEHUTY的行動，不過在遊戲中段他會出現幫助LEO，並照顧受傷的CELVICE KLEIN。

LEO STENBUCK
レオ・ステンバック

本作的主角，在戰火中看著自己的朋友比殺害的情景，之後整個人便變得內向。根著在逃亡中誤打誤撞來到放置JEHUTY的格納庫內，更在胡亂下成為了JEHUTY的機師，不過他並不期望成為JEHUTY的機師。

ADA
エイダ

JEHUTY上的智能電腦，在戰鬥的時候能為LEO提供理智而又冷靜的分析，完全不會受到人類的情感而影響判斷的。他生存的主要任務，就是為了保護人類的安全，就算犧牲自己亦都要完成任務。







MECHANIC

JEHUTY ジェフティ

NEITH ネイト

TEMPEST テンペスト

RAPTOR ラプター

CYCLOPS サイクロプス

MUMMYHEAD マミーヘッド

STORY

22世紀的太陽系，人類邊境之地木星殖民地ANTILIA上，BAHRAM軍突然向殖民地ANTILIA發動攻擊，一名內向的少年LEO STENBUCK，在戰火中親眼目睹好友們的死亡，令他留下一個永不磨滅的陰影，並認定是自己的無能而無法救回他們。及後在慌忙逃命下，誤打誤撞進入了放置了新型ORBITAL FRAME「JEHUTY」的格納庫內，JEHUTY除了是BAHRAM軍入侵殖民地ANTILIA的主要原因外，此機更是掌握著人類存亡的關鍵，隨後LEO便駕駛著他與BAHRAM軍展開連場戰鬥。



SYSTEM

BASIC CONTROLS

按鍵	功能
方向鍵	選擇Sub Weapons
LEFT ANALOG 鍵	操控角式之行動
RIGHT ANALOG 鍵	控制視點方向
○鍵	使用Sub Weapons
△鍵	機體上升
□鍵	各種攻擊
╳鍵	機體下降
R1 鍵	防禦
R2 鍵	DASH ／BURST
L1 鍵	解除鎖定
L2 鍵	鎖定目標
START 鍵	開啟選項畫面

FLOW CHART

格納庫
FACTORY 1
TOWN 1
TOWN 2（SOS） / TOWN 1
FACTORY 1
TOWN 1（SOS） / FACTORY 1
CITY 1

TOWN 2
CITY 1
EPS 1
EPS 1 管理通道
EPS 2
TOWN 1

NAVIGATION

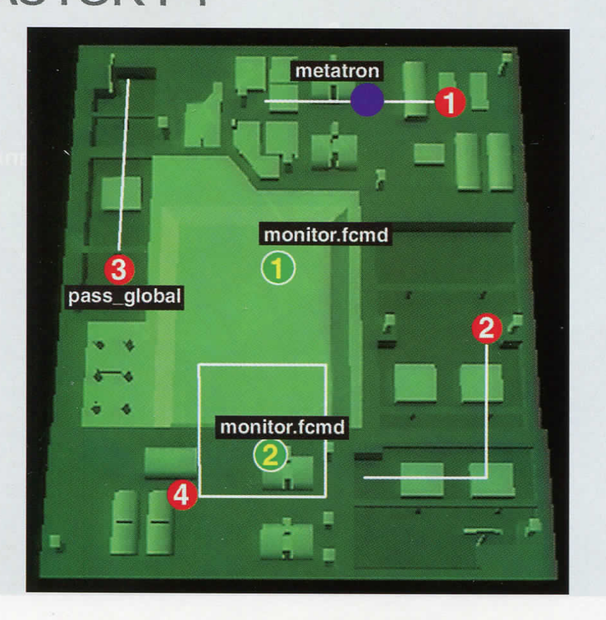
格納庫

當LEO坐上JEHUTY後，ADA便會教LEO如何使用JEHUTY，而此關就是讓玩者進行各種操作訓練的地方。首先訓練的是各種移動以及回復方法，接著是便是各種攻擊和防禦方法，最後是實戰練習。完成後LEO便正式開動JEHUTY到戰場。





FACTORY 1



MISSION

離開格納庫後LEO駕駛著JEHUTY來到FACTORY 1上空，LEO立即與上BAHRAM軍。首先要對付的是兩架RAPTOR，跟著要對付的是兩架MUMMYHEAD，將他們全部消滅後，今次作戰的中隊副官NEITH便會出現，不過今場戰鬥玩者是無法打敗她的，只要不被她消滅便可，在戰鬥途中VIOLA收到總部的指示後便離開了。

這時LEO便可走到地圖中央的LOCAL SERVER處取得「monitor.fcmd」Program，接著LEO便會再次進入訓練狀態。完成訓練後，這時ADA再次發現BAHRAM軍的出現，並分別集結在FACTORY 1四方，而這時四個方位的敵人並不會立即向LEO作出攻擊，除非LEO接近他們或鎖定他們為攻擊目標。雖然如此但為了取得開啟LOCAL SERVER的PASS CODE，亦只好與他們一戰。

將BAHRAM軍全部消滅並取得PASS CODE後，便到地圖右下方的LOCAL SERVER處下載「global.fcmd」Program，另外，在地圖左上有一個ITEM BOX能取得回復體力的METATRON，完成後便可離開FACTORY 1。

FLOW CHART











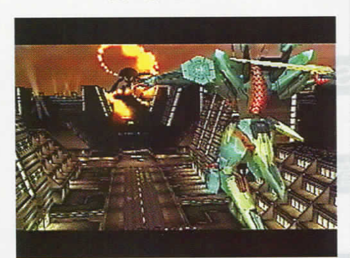




TOWN 1

MISSION

離開FACTORY 1後，在上空中看見TOWN 1煙火四起，於是LEO飛往TOWN 1查看。來到後立即發現BAHRAM軍的TEMPEST正在四處破壞，而這時ADA亦探測到不遠處有生命反應，LEO發現是CELVICE KLEIN於是立即上前她會面。就在二人交談期間，LEO突然受到TEMPEST的攻擊，LEO為了阻止他繼續破壞，於是決定先將他消滅，而CELVICE則到教堂內暫避。



將TEMPEST消滅後，ADA探測到有一班BAHRAM軍的量產型機體到來，並開始四處進行破壞，此時LEO立即記起CELVICE正於教堂內，於是便到該處接回CELVICE。而此時便可到地下水道的LOCAL SERVER處下載「javelin.drvr」，不過要打開LOCAL SERVER當然要從敵人身上取得PASS CODE，下載了「javelin.drvr」後JEHUTY便能使用Sub Weapons的JAVELIN攻擊。





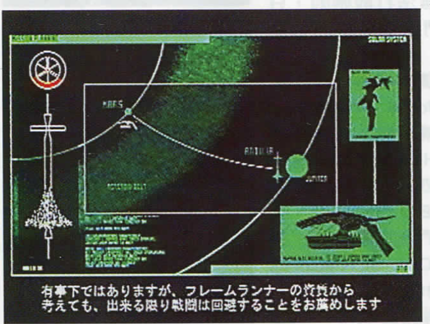
FLOW CHART

消滅TEMPEST

將（3）的BAHRAM軍消滅取得PASS CODE

TOWN 2（SOS）

MISSION



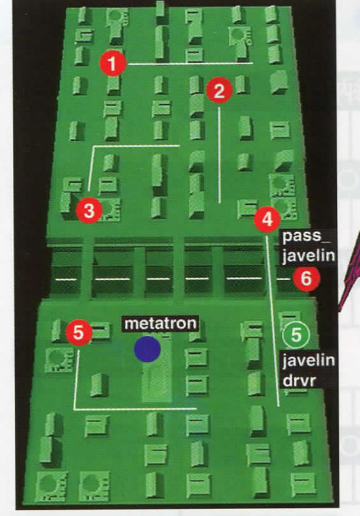
離開TOWN 1後，ADA會向LEO二人解釋殖民地ANTILIA的結構，並提供逃走的路線，就在此時接收到TOWN 2的求救訊息，TOWN 2正受到BAHRAM軍的攻擊，LEO與CELVICE相議後便決定前往該處協助當地市民。

來到TOWN 2後，ADA探測到四周都有生命反應，而這個時候玩者要小心注意，當與敵人戰鬥的時必須盡量避免破壞周圍的建築物，因為玩者在戰鬥中所造成的破壞是會直接影響完成拯救行動後所取得的等級，如果取得E級的話，拯救行動便算失敗。

在戰鬥中能在其中一名敵人身上取得PASS CODE，將敵人全數消滅後便可到LOCAL SERVER下載「phalanx.drvr」，下載後便能使用Sub Weapons的PHALANX攻擊。而這個時候TOWN 1中亦會出現MUMMY，玩者可先到該處取得MUMMY後才到下一個MISSION。



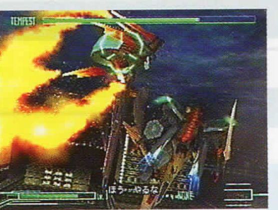




BOSS TEMPEST



技名	DMG	防禦
空間振動波	250	不可
ウイスプメテオ	100	可
ブレス	500	不可
ふっとばし	0	不可
本體接觸	300	可
腕接觸	50	可



今次是LEO首次遇上BOSS級的敵人，單看他的HP值已足足多JEHUTY兩倍，以JEHUTY初期的能力要戰勝他也不是一件易事。TEMPEST共分兩個型態，開始時他會以貌似水母的型態戰鬥，而攻擊方法則會以他身上的觸鬚放出火談來攻擊。當他的HP值餘下二份一時他便轉為第二型態，而此時的攻擊方法亦會比早前的多，不過只要小心利用DASH來避開攻擊，並以BURST ATTACK來攻擊便可輕鬆將他消滅。



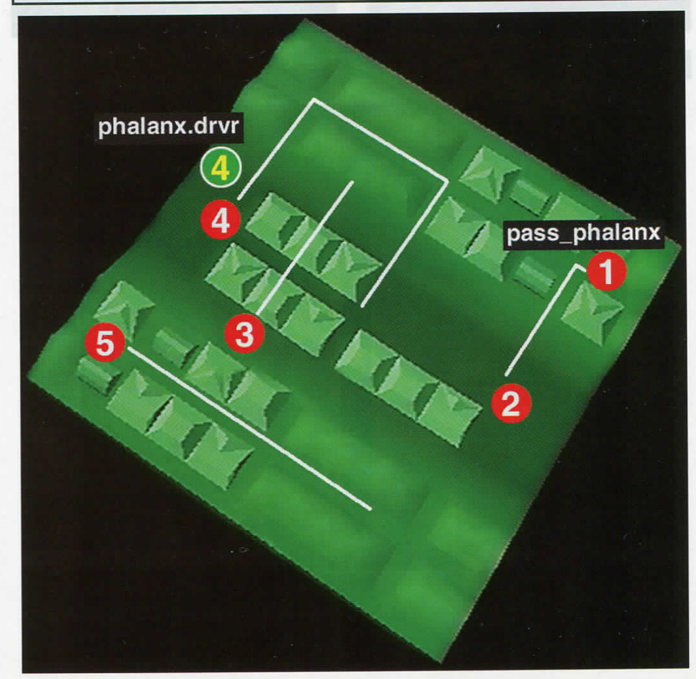
FLOW CHART

將（2）的BAHRAM軍消滅取得PASS CODE

將所有敵人消滅

到LOCAL SERVER下載「phalanx.drvr」

到TOWN 1取MUMMY

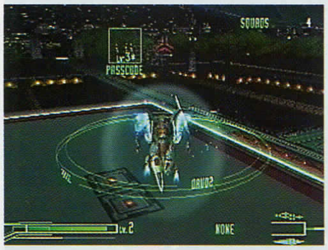




FACTORY 1

MISSION

離開TOWN 2後，為了取得更多有關殖民地ANTILIA的情報，於是ADA建議LEO先返回FACTORY 1 。回到FACTORY 1 後發現四周再次集結了BAHRAM 軍，而今次回來的目的就是到左上方的LOCAL SERVER 處取得「antilia.fcmd」。首先將集結在這裡的BAHRAM軍消滅，在其中一架機體上取得PASS CODE ，接著便到LOCAL SERVER 取得「antilia.fcmd」。



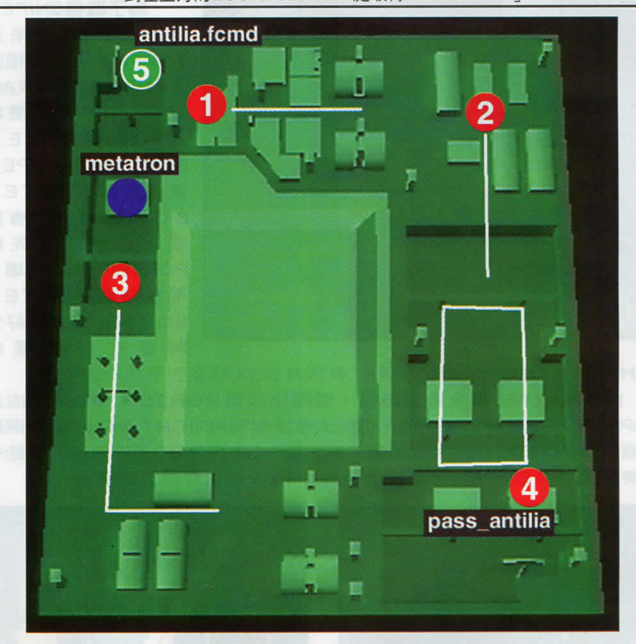
接著ADA便將取得的資料分析，更查出要通過BAHRAM 軍的防護網到另一區域，就必須將分部在CTIY 1、EPS 1、EPS 2三個地區的供電部份破壞。而要破壞它們就必須先令CTIY 1的停止運作，否則便無法到其餘的兩個地區。就在此時再次收到求救訊息，TOWN 1 正受到BAHRAM軍的猛烈攻擊，於是LEO 便先到TOWN 1 拯救當地市民。



FLOW CHART

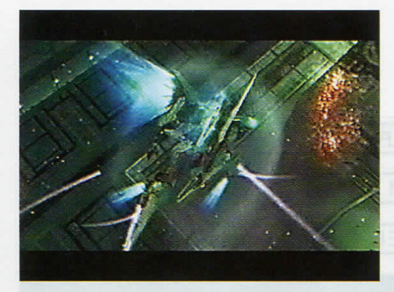
將（4）的BAHRAM 軍消滅取得PASS CODE

到左上方的LOCAL SERVER 處取得「antilia.fcmd」



TOWN 1（SOS）

MISSION



來到TOWN 1 後發現四周被BAHRAM軍包圍，而此時ADA 探測到與TOWN 2 同樣的情況，四周建築物內都有生命反應。為了令破壞率減至最低，因此選擇與BAHRAM軍開戰的地點將會成為勝負關鍵，而較佳的戰鬥地點便是地下水道處，因為那兒能完全避開所有建築物。另外，由於敵軍所配置的位置相當接近，所以大家必須小心選擇戰鬥對象的次序。將敵軍全數消滅後，FACTOY 1 中便會出現MUMMY ，玩者可先到該處取得MUMMY 後才到下一個MISSION 。





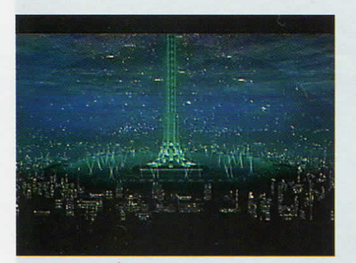
FLOW CHART

將全部敵人消滅

到FACTORY 1 取MUMMY

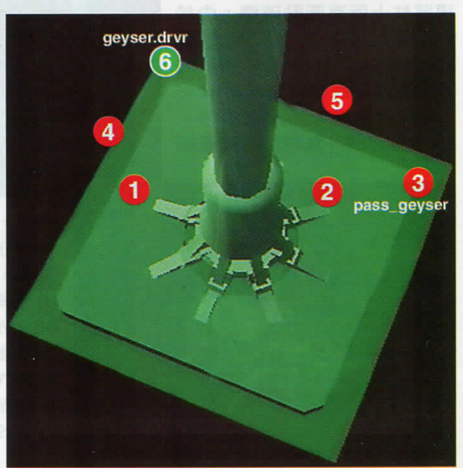
CITY 1

MISSION





完成TOWN 1的拯救行動後，便出發到CITY 1 將供電裝置破壞。當來到CITY 1 後卻因供電裝置在防護網內而無法接近，ADA立即表示必須要找到SNIPER才能將供電裝置破壞，因為只有SNIPER才能穿越防護網擊中供電裝置，而SNIPER 的位置就在TOWN 2 ，於是LEO 便離開往TOWN 2 出發。



FLOW CHART

確認現場狀況及供電裝置





TOWN 2

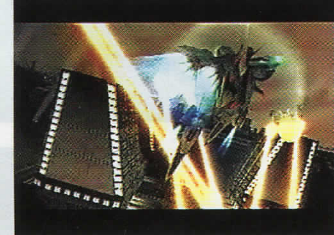
MISSION



為了取得SNIPER於是LEO便來到TOWN 2，在這裡除了發現一批BAHRAM軍外，在右上方更發現六顆PORTER BOX，由於SNIPER要在六顆PORTER BOX破壞後才會出現，因此必須先將PORTER BOX破壞。而在破壞PORTER BOX前，大家最好先將駐守在這裡的BAHRAM軍消滅，以防在破壞PORTER BOX時受到不要的傷害。

將BAHRAM軍全數消滅後，便開始破壞PORTER BOX，由於PORTER BOX是無法鎖定的，因此大家須要利用RIGHT ANALOG鍵將瞄準器對準PORTER BOX來射擊。將六顆PORTER BOX破壞後，便能在中央位置取得SNIPER，之後便返回CITY 1將供電裝置破壞。



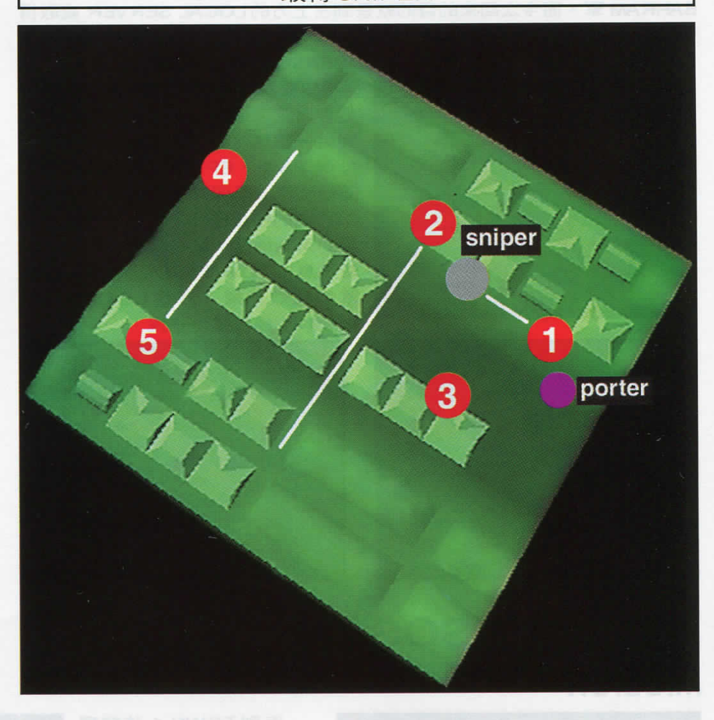


FLOW CHART

將全部BAHRAM軍消滅

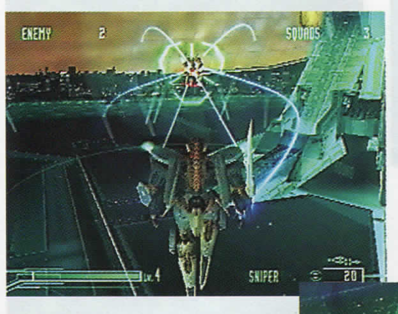
將六顆PORTER BOX破壞

取得SNIPER



CITY 1

MISSION



再次回到CITY 1，今次取得SNIPER後便可直接攻擊供電裝置，不過大家在攻擊前最好先將駐守在這裡的BAHRAM軍消滅，因為SNIPER的彈藥有限，如因被擊中而浪費了彈藥的話，便有可能因不夠彈藥而無將供電裝置破壞。

將敵軍消滅後，LEO走近供電裝置查看時會發現中央的軸心柱上有許多發光的圓點。而要令供電裝置停止運作就必須將柱上所有圓點破壞，由於圓點是無法鎖定的，因此須要利用RIGHT ANALOG鍵將瞄準器對準那些發光圓點射擊。

將所有發光圓點破壞後，將分隔CITY 1為兩區的防護網解開，這時LEO便可到右上方將駐守在那兒的BAHRAM軍消滅，並取得PASS CODE。接著再到上方的LOCAL SERVER下載「geyser.drvr」，下載後便能使用Sub Weapons的GEYSER攻擊。之後便可到其餘放置兩個供電裝置的地方，於是LEO起程到EPS 1。

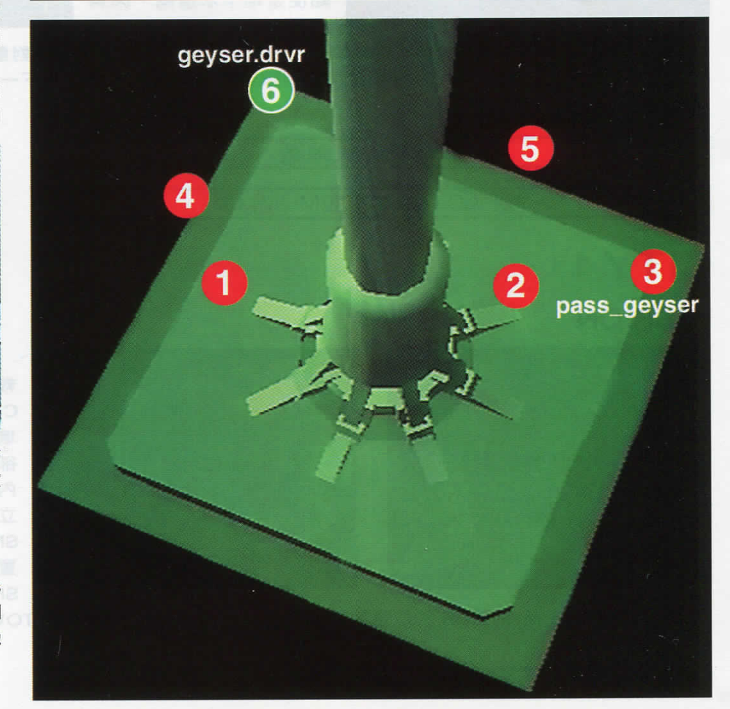


FLOW CHART

利用SNIPER將供電裝置破壞

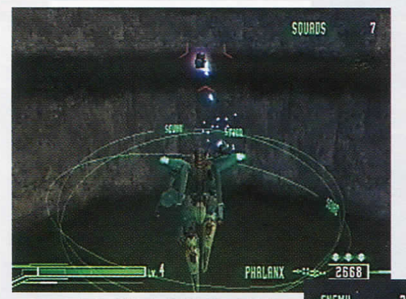
將（3）的BAHRAM軍消滅取得PASS CODE

從LOCAL SERVER處下載「geyser.drvr」

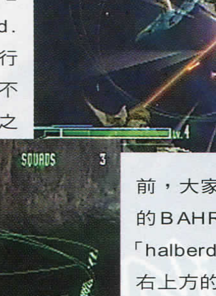


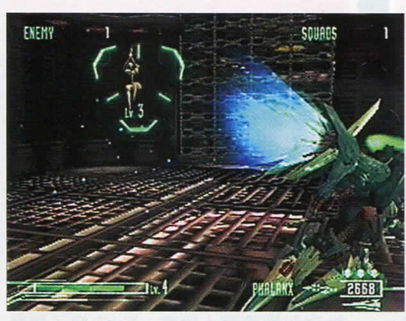
EPS 1

MISSION



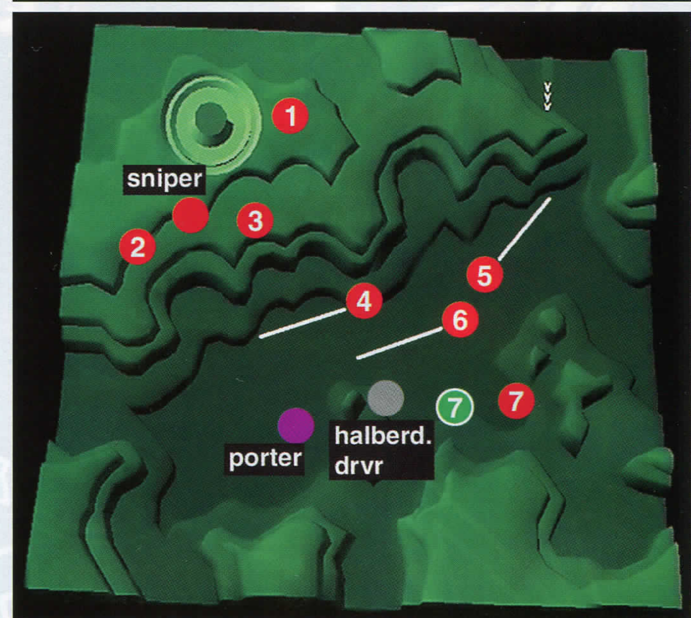
來到EPS 1 LEO發現左上方有一座發射裝置，相信他便是發放防護網的裝置，雖然目標已經找到，但由於發射裝置被防護網包圍著，因此無法將它破壞，只好另找其他方法令它停止運作。而此時LEO發覺四周散佈著多顆PORTER BOX，只要將它們全數破壞便會出現裝有PASS CODE的BOX出現，有了此CODE便能開啟左下方的LOCAL SERVER下載「halberd.drvr」。於是LEO便立即進行破壞PORTER BOX行動，不過在破壞PORTER BOX之前，大家最好先將駐守在這裡的BAHRAM軍消滅。下載了「halberd.drvr」後，LEO便從右上方的入口進入EPS 1 管理通道內。





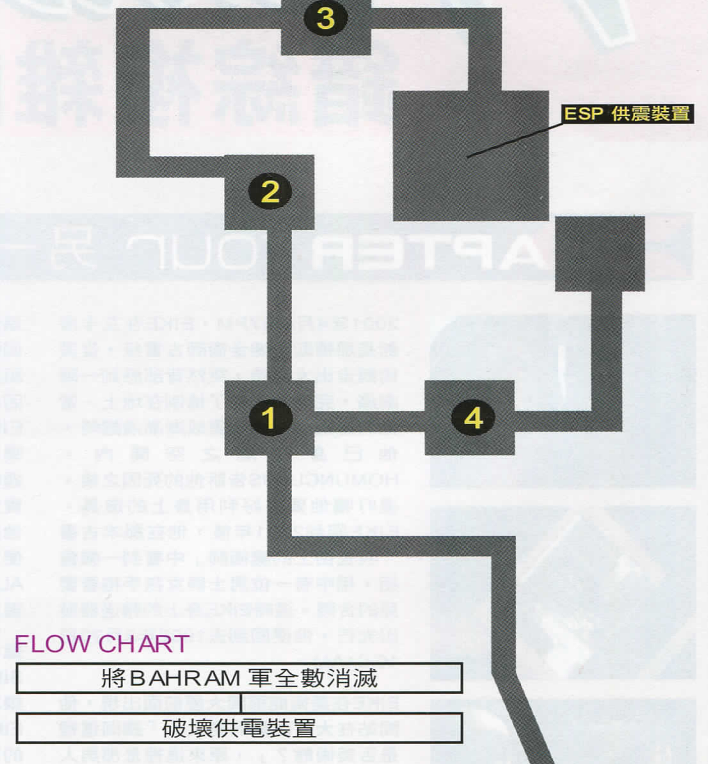
FLOW CHART

將BAHRAM軍全數消滅
↓
破壞十顆PORTER BOX
↓
取得PASS CODE
↓
到左下方LOCAL SERVER下載「halberd.drvr」



EPS 1 管理通道

MISSION



進入EPS 1 管理通道後一直沿路前行，當來到一個分支位置時，所有通道突然關閉並出現一架RAPTOR，於是LEO只好與他一戰。將他消滅後所有通道亦隨之而打開，這時大家可選擇往右邊通道或繼續前行，由於右邊通道只有一個LOCAL SERVER，而這個SERVER是須要pass_control 1 和pass_control 2方能開啟，因此大家只好先向前方通道進發。

當LEO前行不久再次與上剛才的情形，而今次的對手是MUMMYHEAD，將他消滅後便繼續向前行。不久又再與上相同時件，不過今次的對手是CYCLOPS，將他消滅後終於來到放置供電裝置的密室，接著LEO便立即將下方的抽風系統破壞，令供電裝置完全停止運作，完成後便離開EPS 1。而此時CITY 1 中亦會出現MUMMY，玩者可先到該處取得MUMMY後才到下一個MISSION。





FLOW CHART

將BAHRAM軍全數消滅
↓
破壞供電裝置

TEXT BY 死者SAKURA KI

GAME PS GAME DATA

生產商	KONAMI
售價	OPEN價格
容量	DVD-ROM
記憶	120KB
發售日	發售中

PS2/AVG

Shadow Of Memories

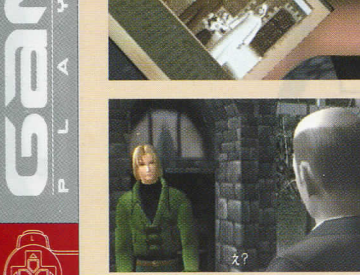
錯綜複雜的命運

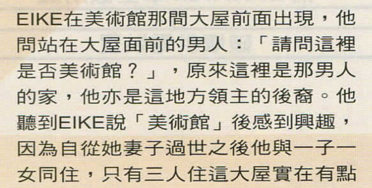
CHAPTER four 另一個自己











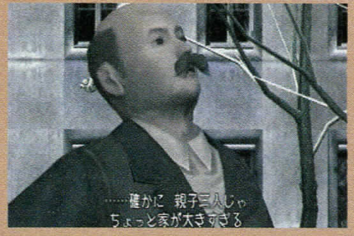
2001年4月8日7PM，EIKE在艾卡度館長那裡取得煉金術師古書後，從美術館走出大街時，突然背部感到一陣劇痛，完來他已中了槍倒在地上。當他的意識由模糊而變成漸漸清醒時，他已身在闇之空間內。HOMUNCULUS告訴他的死因之後，還叮囑他要好好利用身上的道具。EIKE回到2001年後，他在那本古書「我是街上的魔術師」中看到一幅舊相，相中有一位男士與女孩手抱著嬰兒的合照。這時EIKE身上的轉送器發出光芒，他便回到去1902年3月20日10:04AM。

EIKE在美術館那間大屋前面出現，他問站在大屋面前的男人：「請問這裡是否美術館？」，原來這裡是那男人的家，他亦是這地方領主的後裔。他聽到EIKE說「美術館」後感到興趣，因為自從他妻子過世之後他與一子一女同住，只有三人住這大屋實在有點浪費，不過由於這大屋留著妻子無數回憶，他不捨得把它賣掉。橫豎他的祖先亦收藏了很多以前名畫家的畫，因此有興趣把大屋改建成美術館。EIKE：「KARL FRANSSEN的畫嗎？」，那男子大怒起來：「你調查過我們的家嗎？我已經告訴過你們不賣大屋」。EIKE連忙向那男人解釋，他只是畫家KARL的畫迷。男人聽後便向EIKE自我介紹，他的名字叫ALFRED，他為了多謝EIKE，便請他進入大屋喝茶。

進入大屋後看到ALFRED的女兒SIBYLLA，她才剛把嬰兒哄睡，所以請二人安靜點。ALFRED請她送茶給EIKE後，詢問她把大屋改建成美術館的意見，她亦很尊重父親的決定。ALFRED決定叫他的攝影師朋友幫他在改建前攝影，他那位朋友是那名畫家KARL的後裔，說罷便請SIBYLLA招呼EIKE。EIKE在喝茶時被SIBYLLA看到衣服穿了，於是請EIKE把衣服除下，她會替他縫補。這時EIKE感到有一點冷，SIBYLLA便請他穿起那套藝人服飾。EIKE穿了整套服裝之後，SIBYLLA覺得很有趣，於是提議主角穿起這套衣服一起照相。ALFRED把他的攝影朋友帶來後，他們一家便與EIKE在門前合照。照過相之後便回到大屋換衣服，這時從EIKE的身上掉下酒吧老闆給他的平底鍋，這時EIKE亦記得HOMUNCULUS叫他好好利用身上的道具。EIKE跟SIBYLLA道別後便回到2001年，他把平底鍋放在背脊上，過了一會真的又再被人伏擊，但這次因為有鐵板擋著，EIKE又再逃過一劫。

EIKE從那本古書掉出來的相片中，驚覺多了一個給他蛋球的藝人，這個人也是他與ALFRED合照中的自己。就在他感到十分疑惑之際，那個神秘的HOMUNCULUS出現在EIKE























的眼前。他向EIKE解釋命運亦會有很多的分歧點，例如當初他不是一早便遇上那藝人，他便不能從酒吧老闆那裡取得平底鍋，他亦無法逃過這一劫。但是他亦會找其他的方法去避免，例如他會自己去給不同空間的自己提示，因而取得平底鍋。不過亦會有可能找其他的東西來代替平底鍋，總之會發生很多的可能性，他叫EIKE不難要勉強明白，說完後又再在EIKE的面前消失。

沒有平底鍋的情況

如果玩者在之前沒有取得平底鍋的話，在與ALFRED一家攝影之前，主角可以穿起那套白色藝人服時，可以在大屋內發現兩個道具三色球和蛋球（在椅子上），主角會在蛋球上寫下叫自己取得厚鐵板的説話。然後主角便用轉送器回到2001年，接著在廣場上使用三色球，那麼便可以成功把蛋球交給另一個自己，當照完相後便可以在衣服內取得平底鍋。如果不用這個方法也可以，就是當主角穿起白色藝人服時，主角可以到城的西面攝影館前，只要調查那個招牌便可以取得鐵看板，玩者也可以利用這個道具來逃過死之命運。

CHECK POINT

A。在街上被人伏擊，如果玩者在CHAPTER 1取得不底鍋的話，可以直接使用後過版

B。利用轉送器離開2001年，到1902年。

C。與美術館前的人說話

D。如果沒有在CHAPTER 1取得平底鍋，可以取得三色球和蛋球道具，再到2001年扮藝人。

E調查照相館門外的招牌，可取得鐵看板代替平底鍋

F。與ALFRED一家照相後，使用轉送器回到2001年

G。在廣場上使用三色球

H。在時限之內使用平底鍋或鐵看板

CHAPTER FOUR

A· 現在／大街上

B· 現在7:00PM／大街上

C· 過去1902年／前美術館大屋前

F· 過去1902年／前美術館大屋前

D· 過去1902年／前美術館大屋內

H· 現在／大街上

E· 過去1902年／照相館門外

G· 現在2:30PM／廣場

ChaptER 5

CHAPTER five EIKE的祖先

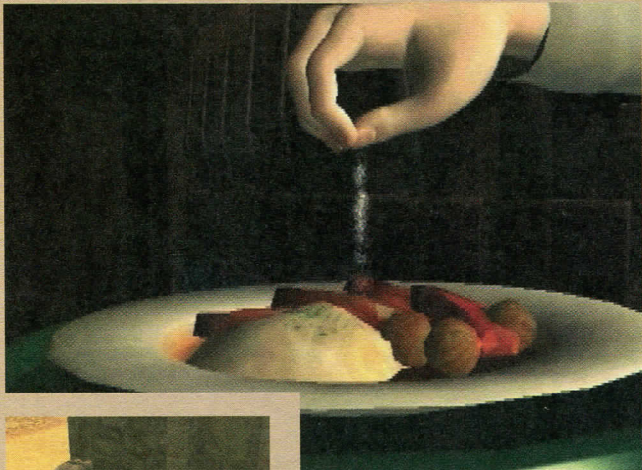
2001年4月8日8：30PM，EIKE肚內的蟲在叫，他便想起下午酒吧的老闆請他吃飯的事。來到酒吧後老闆招待他後，說會給EIKE做特別的菜單。EIKE在等待吃飯的時候，便拿出那本從艾卡度借來的煉金術師古書看。書中講到煉金術師有兩種，第一種是為了研究出萬能藥エリキサ，這藥可以令到人類可以從病痛中得到解脫。第二種是為了用科學的方法，製造出人工的生命體稱為「HOMUNCULUS」。不過兩種煉金術都要一種重要的材料，一種稱為「賢者之石」的紅色寶石。這時EIKE發覺DANA曾經給他一塊紅色寶石，莫非……。書中還記述WAGNER博士的事蹟，他是中世紀的學者，他在大學是取得人體和精神的醫學學位，之後才開始研究煉金術。這段時間雖然他是靠賣藥維生，不過同時亦進行各種不同的實驗。有一天從他家中傳來爆炸聲之後，自此亦沒有人再次見過WAGNER博士的蹤影。

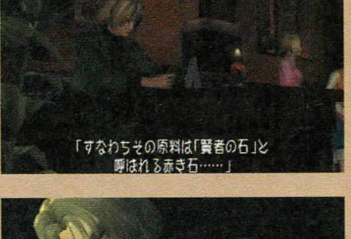
老闆把EIKE吃的晚餐從廚房端出來，經過樓梯時有一隻神秘的手伸出來，在老闆不知不覺的情況下放了些粉末進菜中。EIKE吃過一頓「豐富」的晚餐後便離開酒吧，在門外發現HOMUNCULUS正在等他。他問



















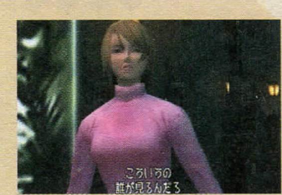














EIKE有否讀過那本古書，這時EIKE把書拿過去給他看時，他顯得有點害怕書面上魔法陣的圖案。他告訴EIKE這時WAGNER博士女兒的書，這亦是與EIKE的祖先有關，不過無論如何EIKE亦要找到奇蹟之石，才能逃避過今天的死之命運。HOMUNCULUS說罷又突然消失了，這時EIKE身體感到不適，很快他便毒發身亡。

呆坐在闇之空間的EIKE，聽著HOMUNCULUS為他解釋死因，他這一次是中了稱為「海兔」的毒，不過詳情便要他自己去調查。HOMUNCULUS叫他去圖書館，或者現在的美術館看看。當EIKE又再回到2001年的時候，他口袋中的轉送器又再發出光芒。不過EIKE先想看看酒吧有沒有兇手的模樣，這時老闆把自己孫兒照片給他看。老闆說孫兒剛剛學行很可愛，EIKE突然疑問今天下午在火場前哭泣的少年是誰？為免過了轉送的時間，主角亦急於時空轉移到1902年3月20日10：39AM。

再次來到ALFRED先生的大屋前，因為他的藏書十分之多，所以他亦希望可以把大屋改建成為圖書館，於是他想問問意見。EIKE想起HOMUNCULUS的說話，就請ALFRED先生把大屋改建成圖書館。EIKE進入大屋之後，看到寂寞的SIBYLLA後，得知她要照顧嬰兒而不能外出玩耍，就這樣EIKE答應她送一隻貓仔。EIKE從這裡向北行，在酒吧那裡會發現一個露天咖啡室，老闆弄一杯咖啡給利用EIKE，他喝了後才知道自己沒有這時代的金錢，不過好人的老闆請他下次再找付賬。EIKE利用轉送器回到2001年的圖書館，亦即是美術館的舊址，在艾卡度的館長處取得貓仔後，接著在G／F的書架內找到一本有關解毒方法記載的書，不過書中說解藥在中世紀煉金術時代出現過，不過現在已經遺失了秘方。EIKE看到這裡後，轉送機又再次發出光芒，這次帶了他到1584年8月13日2：15PM的過去，比較上次來的時間過了四年。

EIKE來到這裡後便立即趕到WAGNER博士的家中，不過看到屋子內有點異樣，有對母女叫EIKE不要靠近那房子，因為剛巧發生過爆炸。在門外有一隻狗守著，EIKE利用從鎮上肉店取得的肉，把那條狗引開後再進入房子。房子內的煙霧依然很濃，四周的橫樑亦塌了下來。這時EIKE看到HOMUNCULUS從橫樑堆站了起來，他看起來十分虛弱，很快便在EIKE面前消失了。EIKE從地上拾到一條地下研究室的鎖匙，不過地下研究室已經沒有任何人。這時轉送器又再次發出光芒，這次帶EIKE回兩年前1582年5月24日3：16PM。

EIKE來到廣場時，看到WAGNER博士的兒子HUGO，他正在被兩名頑童欺負，除了惡言中傷他父和姊之外，當說他死去的母親時，HUGO也沉不住氣出手打人，於是兩名頑童便逃走。來到WAGNER博士的地下研究室後，EIKE詢問博士是否正在研究製造HOMUNCULUS的實驗。博士聽後似乎很激動，又罵兒子HUGO到處亂說，雖然EIKE向他解釋過，但仍然被博士趕走。不過當EIKE問及他是否在找尋「賢者之石」時，博士立即問他是否擁那賢者之石，EIKE解釋他只是見過。博士顯得有點失望，不過他請EIKE如果找到賢者之石，就分一點給他。他要賢者之石証實他的理論，好讓她的亡妻得到安息。

EIKE離開地下研究室時，剛巧遇上博士的女兒MARGARETE。她認得曾經在兩年前出現過的EIKE，她在這兩年也幫他找DANA的消息，不過仍然是沒有頭緒。在這兩年間她的家亦發生了很多事，好像她的媽媽過生，HUGO亦開始對父親的研究工作產生興趣等。MARGARTETE問EIKE今次來為了何事，EIKE便問她有沒有「海兔」的解藥，MARGARTETE便從藥架中取出一瓶解藥給她，並叫EIKE不要告訴博士。EIKE這時在想：「這個人是我的祖先？」，MARGARTETE看見他這樣望著自己，於是兩人也感到有一點尷尬。當EIKE道謝過後離開時，MARGARTETE突然問他關於未來世界的事。EIKE：「妳也與眾人一樣，認為我是來自未來的人嗎？」，MARGARTETE：「我只是相信HUGO，其他人所說的我不信」。EIKE答應她後，她說到外面邊行邊說，因為她還有毛毯要送。

二人一邊談著未來領主的後裔艾卡度的模樣，MARGARTETE似乎很相信他的話。不過當提到艾卡度女兒失蹤的事件時，大家的心情變得低落。MARGARTETE來到目的地後請EIKE在門外等待時，EIKE突然看到一位好像DANA的女子，他見狀立即追了出去，可是在轉彎後已經不見那女子。EIKE向送完毛毯的MARGARTETE說看到一位很像DANA的女性經過，看到EIKE激動的樣子感到有點不開心，她說不會向人提及EIKE從未來來到這裡的事。EIKE看到她失落的樣子，於是便送她回家。MARGARTETE問他為什麼會來到這裡時，EIKE便解釋為了逃避在原來的時代被殺，她聽到後亦感到震驚。EIKE似乎也很在意自己的來臨，會對未來或這時代產生影響。

二人回到MARGARTETE的家中時，她禁不住心中的好奇說想去EIKE的時代，希望EIKE能帶她去他的時代。EIKE對於她的要求感到困惑地說：「不行，這樣對妳和我也會有影響」

MARGARTETE：「為什麼？」

EIKE：「總覺得妳很像我祖先」

MARGARTETE：「對不起，我聽不到」

EIKE：「妳是我的祖先」

MARGARTETE聽後開始明白，她向EIKE道歉她無理的要求。EIKE看到她那樣便想安慰她。不過她向EIKE說自己沒有事，她要留在這裡結婚生子，然後子孫繼續在這裡結婚生子，否則的話EIKE便不會生存。她說只要EIKE有空來與她談些有趣的事，她這樣便會感到滿足，EIKE答應了她之後便離開。這時博士的兒子HUGO亦回到家中，他似乎聽到EIKE他們的說法，他請EIKE說未來的話給他知，他不會告訴別人。可是MARGARTETE不想EIKE再受到困擾，於是便出言阻止HUGO，並且乘機問他為何仍掛著母親的頭髮。被問及母親的事情時，HUGO立即大發雷霆。「收聲，我又沒有在幹壞事！！」HUGO說罷便把那張椅子踢開。MARGARTETE向他道歉後，他便立即走到父親的地下研究室中。MARGARTETE向EIKE道別時，把她從小帶著的梳子送給EIKE，作為他今天為她說了那麼多有趣事物的謝意，EIKE收了後便離開這裡。

EIKE利用發光的轉送器回到2001年，才剛到達便立即毒發，他立即服用MARGARTETE給她的解藥，身體果然很快便沒事。又再逃過一劫的EIKE，看著MARGARTETE送給她的梳子有點感激呢。

CHECK POINT

A。前往發生火災的酒吧吃飯

B。在酒吧內吃過有毒的飯菜後毒發身亡

C。復活後在酒吧外使用轉送器回到1902年，如果再次進入酒吧兩次便可看到老闆孫子的照片

D。在美術館前與ALFRED對話，選擇把大屋改建成為圖書館

E。在大屋內與ALFRED的女兒對話，答應給她帶來一隻貓仔

F。在北面的位置有間露天咖啡座，會發生沒有錢付咖啡錢的事件

G。回到2001年的圖書館館長室，取得貓仔。

H。在圖書館的G／F內，在發光點可看到解藥的資料

I。回到過去1584年煉金術師之家發生爆炸

J。在肉店可取得一塊肉

K。在狗面前使用肉塊，便可以引牠離開

L。在煉金術師之家內最得地下室鎖匙

M。使用轉送器回到1582年，在廣場看到HUGO被人欺負

N。在地下室遇到煉金術師WAGNER博士

O。與博士的女兒對話後，在街上遇上DANA，接著回到屋內時有選項。如果選擇「どうやら 先祖みたいだ」和「君は 俺の先祖じゃないかな」便會出現ENDING A、B或C。如果選擇「いや なんでもない」和「なんでもないよ」的話，ENDING便會是E或F。（詳情可參考最後ENDING的條件）最後取得解藥和梳子

P。在時限內使用道具解藥

CHAPTER FIVE

A· 現在8:30PM／大街上

B· 現在10:30PM前／酒吧

C· 現在／酒吧外

D· 過去1902年／美術館前

E· 過去1902年／美術館內

F· 過去1902年／露天咖啡座

G· 現在／圖書館1F的館長室

H· 現在／圖書館G／F的圖書櫃

I· 過去1584年／煉金術士之家門外

J· 過去1584年／肉店

K· 過去1584年／煉金術士之家門外

L· 過去1584年／煉金術士之家內

M· 過去1584年／廣場

N· 過去1582年／煉金術士之家地下室

Q· 過去1582年／煉金術士之家

P· 現在／酒吧前

CHAPTER 7

















CHAPTER SIX 拯救館長的妻子

2001年4月8日11：00PM在藝術館出面的街角，有個燈柱貼著一張「禱告之男」的電影海報，兩名女子都對因對這套電影沒興趣而不多看一見，EIKE亦感到電影海報不吸引而離去。突然有一輛車開著照明燈的車衝過來，EIKE未能閃避而慘被撞死。HOMUNCULUS：「嘿嘿……，努力些啊！一個人會很危險啊，再是這樣妳便不能擺脫死之命運啊」，他說完又再把EIKE轉送回出事的時候。不過今次他的轉送器有反應，於是他便離開這個空間，來到1980年2月7日2：38分。

在EIKE眼前出現的是一片白色的雪景，還有一位自稱是未來電影製片家OLEG FRANSSEN。因為一年前他在圖書館前見到EIKE後念念不忘，所以他現在希望能再次見到EIKE，於是便在街上向天召喚。結果真的被他再次遇到EIKE，他便感到十分之興奮。他問EIKE如果是他會製作用什麼電影題材，EIKE隨便答他：「時間移動」。OLEG聽後感到十分有趣，接著又問是什麼理由時間移動？EIKE又答：「為了阻止死亡的原因發生」。OLEG又再問是什麼類型好呢？EIKE再答：「愛情故事」。OLEG聽到他的意見之後，再三叮囑他不要把意念告訴別人。OLEG把一個蛋型的陀錶給EIKE，他向OLEG道謝後便離開。

EIKE一直往南方行，突然聽到一發槍聲。他這時感覺得有點不妥，於是朝著槍聲的南方前進。忽然看到一條熟悉的背影，那背影的主人把頭回望時，原來是那神秘的HOMUNCULUS，只眼見他手抱著一個嬰兒漸漸消失於街道上。EIKE一直追上去，看到一位白袍女子趟在雪地















CHAPTER SIX

A· 現在8:30PM／大街上
↓
B· 現在10:30PM前／酒吧
↓
C· 現在／酒吧外
↓
D· 過去1902年／美術館前
↓
E· 過去1902年／美術館內
↓
F· 過去1902年／露天咖啡座
↓
G· 現在／圖書館1F的館長室
↓
H· 現在／圖書館G／F的圖書櫃 → I· 現在／圖書館G／F的圖書櫃
↓
J· 現在／圖書館G／F的圖書櫃
↓
CHAPTER 7

上，「我的小孩…在那兒…」她說完這句便死去。這時他的丈夫艾卡度趕到，看到妻子死去十分激動地叫著：「MIRIAM！振作些！我們的小孩呢？……她不是與妳在一起嗎？喂！有人看到小孩嗎？！」，EIKE想起剛才看到HOMUNCULUS抱走一個嬰兒，不過他卻不敢說給艾卡度聽。突然他的轉送器有反應，於是EIKE便立即作時空轉移，回到剛才MIRIAM被槍殺之前。

EIKE走到MIRIAM的面前，他借說嬰兒可愛為話題叫MIRIAM改道而行，雖然她覺得EIKE奇怪，不過也答應他的要求。EIKE看著MIRIAM改了道後便離開，可是他卻沒有想到MIRIAM會趁他離開時返回原路繼續前進。突然EIKE聽到槍聲響起，他又再向鎮的南面進發。EIKE再次看到剛才的慘劇，又一次重現他的眼前。可是這次比剛才還麻煩，因為途人認出EIKE剛才與MIRIAM談過話，於是眾人便上前想捉他。這時轉送器又發出光芒，EIKE便立即返回2001年去。不過EIKE離開的時候，被那製片家OLEG FRANSSEN完全看到，他似乎能把這件事寫成電影劇本。

EIKE在被送回2001年的時候，HOMUNCULUS再次出現他的面前，他嘲笑EIKE為救其他人性命而奔波，就連自己的命運也不容易改變，更何況是別人的命運，他向EIKE說教後又再消失了。EIKE始終不忍剛才的慘劇發生，於是再次使用轉送器回到剛才與MIRIAM相遇的時候。這次EIKE直接告訴她前面會發生意外，但好像把MIRIAM嚇得一直跑，EIKE見狀當然立即跟著她。當來到她原先被槍殺的地方時EIKE向MIRIAM撲倒地上，呯的一聲牆壁出現子彈的痕跡。MIRIAM現在明白到EIKE不是害自己而是救自己，不過她的嬰孩卻不知去了那裡。就在艾卡度趕到的時候，EIKE的轉送器亦有反應，他亦要趕快回到2001年。

回到2001年時，電影海報換成一套穿梭時空的有趣電影，因此吸引數位女子站著觀賞和談論起來。這時在街角的某處那電影的製片人OLEG正在看著海報前的人群，這時在他旁邊的汽車發動，險些把這位製片人撞倒，於是被OLEG把那兇手罵走。又再逃過一劫的EIKE收到艾卡度的電話，他請EIKE立即把那本煉金術師的書還給他，他會在圖書館旁邊的塔上等他。

CHECK POINT

A。在街上被車撞死

B。在時限內使用轉送器回到1980年

C。在街上回答製片人的三個問題，第一個答案是「念じる男の話」和「時間移動の話」，一定要選擇後者。第二個答案是「死の原因をつきとめるため」和「世界征服の野望のため」，也是一定要選擇前者。最後的選項「じゃあ戀愛ものということで」和「ではサスペンスタッチで……」只會影響電影海報不同。如果答錯第一題和第二題，最後必定會死亡。

D。往大街的南方走便會聽到槍聲

E。如果之CHAPTER 5中博士女兒的選項答「どうやら 先祖みたいだ」和「君は 俺の先祖じゃないかな」的話，便會在這裡見到HOMUNCULUS出現抱著嬰兒

F。看到MIRIAM被槍殺，使用轉送器回到她被槍殺前

G。向MIRIAM作出危險的警告，有選項「その先へ行くのは危険です……」和「かわいいお子さんですね」，不過結果也是看到MIRIAM被槍殺

H。使用轉送器回到2001年，立即按□掣便可使用轉送器回到MIRIAM被殺前

I。這次不要讓MIRIAM離開，要追著她不要讓她走到畫面盡頭，否則便不能救回她

J。回到2001年後因為電影海報吸引很多人在場，玩者逃過一劫







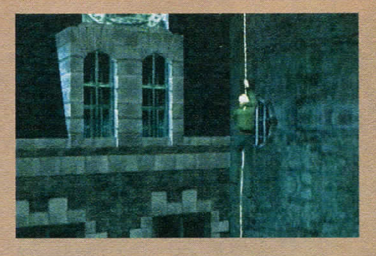















CHAPTER seven 被要脅的慈父

2001年4月9日1：00AM，EIKE收到艾卡度的電話後，便來到圖書館旁邊的塔會見他。EIKE進入塔之後，塔門突然被人關上。EIKE在沒有辦法下，唯有先上到塔頂再算。當EIKE靠近欄杆的時候，他被背後的一雙手推出塔外，EIKE就這樣活活跌死。EIKE又再坐在闇之空間內，HOMUNCULUS告訴他犯人與他在同一個建築物出現，大概應該知道是誰，不過還是需要EIKE自己去解決，HOMUNCULUS說過後再次送他回到塔內。EIKE利用發光的轉送器，回到出事的前一晚。EIKE在進入塔前，發現那塔門是上了鎖的。EIKE看著古老的門鎖想：「究竟有什麼好方法可以進入塔內，但又不會被艾下度發現？」，這時轉送器又再作出反應，他便回到1902年3月20日10：47AM。

EIKE在大屋內發現有兩條相同的塔門鎖匙，於是便取了其中的一條。不過由於這時候另外一個自己將會照完相片回屋內換衫，於是EIKE唯有走到屋內躲避。大約一分鐘過後EIKE再次回到客廳內，只看到有點寂寞的SIBYLLA。EIKE把他從艾卡度那裡帶來的貓仔送給她，SIBYLLA感到十分之開心。EIKE利用偷回來的鎖匙進入塔內，在頂層看到那條新簇簇的繩子，於是便心生一計。他利用轉送器轉移到死亡前的一晚，在塔內先把那條繩子在欄杆上結好一條救生繩子，正想離開的時候聽到艾卡度與另一個人講電話，不過好像與殺EIKE有關。EIKE利用轉移器返到死亡前的塔頂，他首先找到預先結好繩結的位置，然後等待兇手把他推出塔外。這次掉在地上的聲音，不再是從EIKE身上發出，而是MARGARTETE送給他的梳子。

EIKE利用那條救生繩逃過一劫後，便去向他行兇的犯人問罪。艾卡度在館長室內看到EIKE，問他那梳子是否他的物件。EIKE問艾卡度為何要殺害他時，艾卡度說是被人要脅著，那神秘電話說如果要取回20年前失蹤了的女兒，就必須要把EIKE殺死，只要確定了EIKE死亡的話，神秘人便會把艾卡度的女兒還給他。EIKE問之前刺殺他的凶手，是否的又是艾卡度本人。不過艾卡度是誰想殺害EIKE，也不知真正的兇手是誰，但他說會自首。因為他看著那梳子時，感到自己的女兒仍在身邊，因此他不再為那不可信的電話而殺害EIKE。EIKE叫艾卡度不要自責，反正他又沒有死去，所以他不用去自首。EIKE把MARGARTETE的梳子送了給他，這時他的妻子MIRIAM聽到二人的說話而出現。她責罵丈夫為何要這麼做，難道她不是一直陪著他身邊嗎？艾卡度一再向MIRIAM道歉，這時她才認出EIKE這位救命恩人，不過她卻叫EIKE不要說出真相，不要把她的夢破滅。這時艾卡度顯得有點醋意，不過在MIRIAM解釋之時EIKE已經離開了。

EIKE離開圖書館的時候，進入一間房時看到一幅令他驚訝的畫，畫中的模特兒與DANA十分相似，而且她手上還拿著那塊當日的紅色寶色「賢者之色」。

CHECK POINT

A。在塔頂被人殺死

B。使用轉送器回到事發的前一天晚上

C。想進入塔內發現沒有鎖匙，使用轉送器回到1902年

D。在大屋內不要走出大門口，否則會與另一個自己相遇而GAME OVER。要進入客廳取得塔門鎖匙

E。聽到有人進入便躲起來，可以走入廁所或等1分鐘左右再次進入客廳，把貓仔送給ALFRED的女兒

F。在塔頂內可以取得一條新繩子，如果在CHAPTER 5中出現過欠咖啡錢的EVENT的話，可以直接使用轉送器回到事發前一天

G。把製片人給玩者的蛋型飾物送給老闆作咖啡錢

H。在事發前一天的塔頂使用新新繩子

I。回到2001年塔頂，在時限內找到預先結好的新繩子





CHAPTER SEVEN

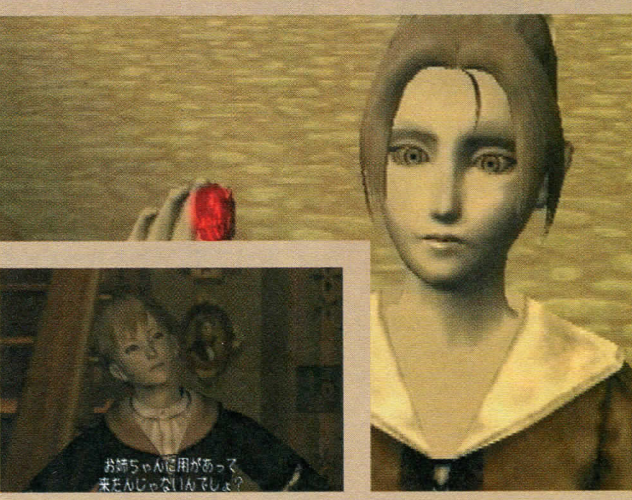
- A· 現在／塔頂 → B· 現在／塔 → C· 事發前一天／塔門前 → D· 過去1902年／大屋內
- D· 過去1902年／大屋內 → E· 過去1902年／大屋內 → G· 過去1902年／露天咖啡座 → F· 過去1902年／塔頂
- D· 過去1902年／大屋內 → F· 過去1902年／塔頂
- F· 過去1902年／塔頂 → H· 事發前一天／塔頂 → I· 現在／塔頂 → CHAPTER 8

CHAPTER EIGHT ◆◆◆◆







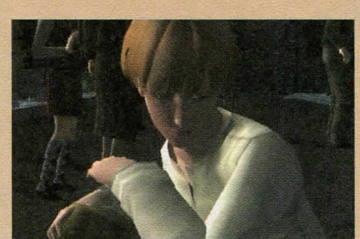











CHAPTER eight 超越時空的犯人

正當EIKE為畫中DANA的肖像驚訝時，口袋內的轉送器又發出光芒，他利用它回到1584年8月3日12：43PM。在廣場上問過兩位婦人有關那幅畫的事，他們說鎮的東邊有位名畫家KARL FRANSSEN的畫室，最近他為領主的女傭畫肖像，那位女傭是四年前出現這小鎮。EIKE覺得那女傭很像當時失蹤了的DANA，於是便前往KARL的畫室查看。

EIKE來到KARL的畫室時，有一位女子從畫室走出來，她正是EIKE四處找尋的DANA。DANA看到EIKE後顯得很意外，她告訴他最初被轉送來到的時候，她只知道地方與以前的一樣，但時代卻完全不同，真的感到十分之徬徨，直到最近才真的安定下來。她自從那晚被巡警發現後，跟著便在工場內工作，最近才到領主那裡當女傭，其間她一直打聽EIKE消息。由於領主請求KARL幫他女兒寫畫，不過最後因她女兒不喜歡，才由DANA代替。DANA問EIKE是否來接她回原來的時代，不過她現在並不想離開這樣，她比較喜歡這裡多過沒有親人和朋友的原來時代。

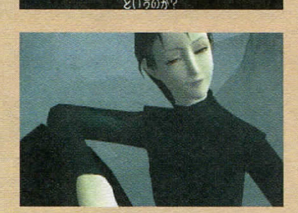
說到這裡DANA從腰間取出當天那紅色的「賢者之石」，因為如果沒有這石也不會遇上EIKE而來到這地方，所以她把這很有紀念價值的物品留在身邊，也讓這顆石畫在畫中。EIKE問DANA能否把這顆石給他，雖然DANA不明白他要來做什麼，但她亦很樂意送給EIKE。EIKE再次問她是否決定留在這裡，她向EIKE解釋，現在工作的地方內有一個喜歡的人，她亦與那人一同生活，所以並不能跟EIKE回到原來的世界。EIKE看到她那一面幸福的樣子，也不勉強她離開這裡，於是便向她道別。

EIKE拿著賢者之石來到WAGNER博士那裡，MARGARETE和HUGO看到他也有極端的反應。EIKE進入地下研究室後把那賢士之石給了WAGNER博士，他十分感謝EIKE的協助，他說這實驗將會在10天後有結果。這時EIKE想到10天後剛巧是這屋子發生爆炸的日子，因此EIKE向博士警告實驗會有危險。不過WAGNER博士亦知道這時，但很希望能親自完成實驗。他要把這個實驗結果送給她死了的妻子，並且証明他所追求的真理。他請求EIKE不要把實驗告訴他的子女，因為他的兒子HUGO對母親的死仍念念不忘，所以他必定會利用這實驗來令他的媽媽重生。

EIKE答應博士之後便離開研究室，HUGO看到他出來時便質問父親實驗的內容。因為博士最近都不準許他進入研究室，他向EIKE保險定能協助他們，並告訴EIKE自己能夠製造出時光機，但現在只在意父親的實驗。這時WAGNER從研究室走出來，他向MARGARETE和HUGO說明實驗會有危險，因此吩咐他們離開這屋子10天，去親戚或什麼地方也好。雖然HUGO很希望協助父親進行實驗，可是博士堅決要他們離開，於時二人亦無奈答應了。EIKE離開房子後轉送器又有反應，這次的目的地是實驗開始的10天後。

EIKE來到剛發生爆炸的博士家後，可是卻找不到博士和HUGO他們。突然從地下研究室傳來了MARGARETE的叫聲，EIKE便進入研究室查看。不過在他眼前出現的並非HUGO兩姊弟，而是一台由HUGO製造出來的時光機，而且移動的日期還是2001年4月7日，那不是EIKE被殺的前一天嗎？正當EIKE滿腦疑團的時候，轉送器又再發出光芒，這次是回到2001年4月9日早上4：06分。回到原來時代後EIKE的手提電話響起，原來是從1584年來到這裡的HUGO打來，是艾卡度把EIKE的電話號碼告訴他。原來他未來的自己把時光機完成後，來到1584年送給年青的自己來到這時代。EIKE問他姊姊MARGARETE是否與她一起，HUGO卻叫他帶HOMUNCULUS來見他，否則便會有人被殺害。

HUGO收了線後，EIKE馬上趕往廣場。到了廣場後看到HUGO手持一把短劍，並且脅持著她的姊姊MARGARETE。EIKE這時才驚覺今天在酒吧前哭泣請求主角進入火場的少年，原來就是HUGO本人。他震怒地問HUGO為什麼要殺害他，原來HUGO從父親的筆記中，看到HOMUNCULUS實驗的紀錄，因為EIKE把賢者之石帶給他父親，所以他要利用時光機阻止EIKE的行動。可是無論HUGO如果追殺EIKE，不過他始終給EIKE的轉送器比下去，無法改變他把賢者之石交給WAGNER博士的事實。HUGO現在改變最初的計畫，他要直接向HOMUNCULUS報復，他要EIKE立即把HOMUNCULUS帶來，否則他便會把EIKE的祖先MARGARETE留下這時代，令到EIKE生存的歷史改















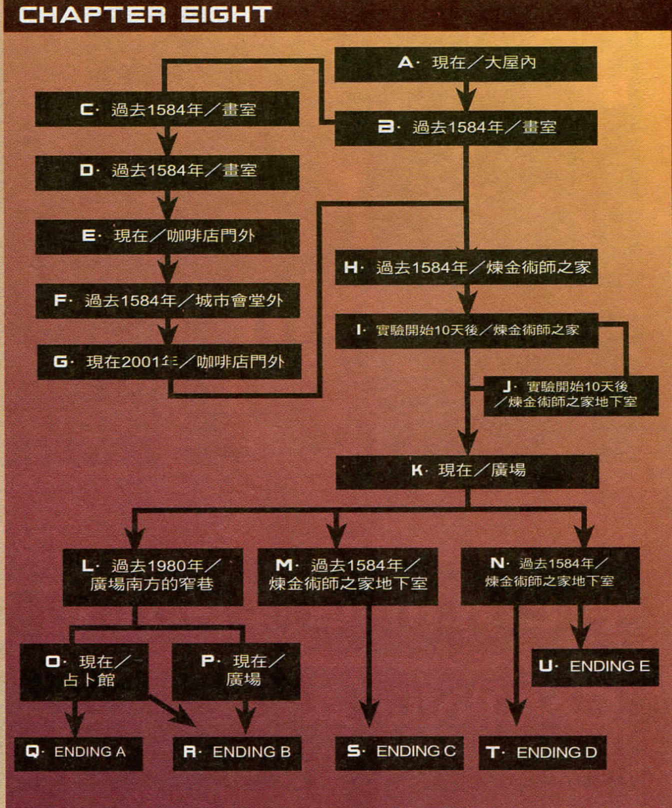
變而消失。EIKE向HUGO解釋他不知如何找到HOMUNCULUS，但HUGO說明只會等他20分鐘。

EIKE突然想起1980年HOMUNCULUS搶去艾卡度女嬰，於是便利用轉送器回過去。EIKE在廣場的南邊石級下面的窄巷，HOMUNCULUS正坐在光禿禿的樹下面。EIKE告訴HOMUNCULUS知，HUGO來到他的時代並且要追殺他。不過HOMUNCULUS似乎知道HUGO要把EIKE的祖先歷史改變的計劃，他請EIKE不用擔心HUGO，那計劃始終亦會失敗。他繼續向EIKE解釋MARGARETE並不是他的祖先，他早已為EIKE複雜的族譜做好準備，利用年齡相約的女嬰交換便可以。EIKE感到十分震驚，還質問他是否計劃MIRIAM被殺事件和MARGARETE是否艾卡度的女兒。HOMUNCULUS解釋自己並不沒有體力去幹這種事，他只是把母女同時被殺害的命運改變過來。EIKE再也忍不住心中的怒氣，罵他為何要這樣玩弄他人的命運。HOMUNCULUS反過來質問EIKE是誰救了他，也指EIKE也是為了自己才答應被他利用，他最後告訴EIKE那位稱為DANA的女子才是他的祖先。

回到2001年的EIKE在占卜館前出現，他進入館內想知道接下來的命運。那位神秘的女占卜師，她似乎亦有一些說話想與EIKE說。原來她的真面目是WAGNER博士的妻子，不過現在只是一副沒有軀殼的靈魂。EIKE問她為何會變成這樣，她便解釋HUGO對她的死一直念念不忘，有天看到父親製造HOMUNCULUS實驗的裝置，於是他便利用她留下來的頭髮，企圖希望可以讓母親復活。可是HUGO只能把她的靈魂從另一個世界召喚回來，卻未能令她擁有自己的身軀，於是她便成為只是在世上飄浮的靈魂。由於EIKE是個原本從這個世上消失的人，所以只有他這樣的人才能看到靈體。她告訴EIKE其實HOMUNCULUS並不是由她的丈夫製造出來，其實那傢伙本來是封印在賢者之石內的魔，只是她丈夫的實驗解開封印，這亦是她從很多的靈魂那裡聽回來。最後她叫EIKE去改變自己的命運，希望EIKE能向HUGO傳一句說話：「就算他做了世人不能原諒的錯事，我也會原諒他做錯的任何事」。EIKE這時回頭一看，原本那神秘的女占卜師和各樣擺設都消失了。

離開了那廢屋的EIKE，又再遇上了HOMUNCULUS。EIKE問他可否召喚靈魂到人間，因為EIKE希望WAGNER博士能與HUGO談一談，好讓HUGO放棄殺害他的念頭。HOMUNCULUS答應後便口中念念有詞，他把發光的手指向著地面，地面便發光和不斷湧出煙霧，過了不久WAGNER博士便站在EIKE面前。待WAGNER博士回復

CHAPTER EIGHT



神志時，EIKE便向他提出說服HUGO的要求，他似乎亦有很多說話想與HUGO說，於是二人便立即趕去廣場。HUGO和MARGARETE看到父親都很驚訝，HUGO上前問父親是否已經沒事。博士叫HUGO放棄殺害EIKE的念頭，並且打開雙手讓HUGO擁抱自己。當HUGO抱著WAGNER的時候，二人身上發出很多煙霧，EIKE和MARGARETE二人都感到奇怪，但只能看著他們父子消失眼前。

正當二人十分徬徨的時候，事件的關鍵人物HOMUNCULUS出現了。原來剛才消失了的WAGNER博士，是他製造出來的傀儡。EIKE感到十分之氣氛，可以HOMUNCULUS向他說：「這樣對你不好嗎？」

CHECK POINT

A。看過DANA的畫後，使用轉送器回到1584年

B。在畫室外遇上DANA。如果在CHAPTER 5中回答博士女兒的選項中，選「どうやら 先祖みたいだ」和「君は 俺の先祖じゃないかな」的話，便會直接到H點。如果選「いや なんでもない」和「なんでもないよ」的話會到C點

C。如果選擇「じゃあこれで 氣をつけて」的話，便會去到H點。選擇「一緒にもとの時代に戻ろう」會去到D點

D。取得賢者之石後，使用轉送器回到2001年與DANA相遇的咖啡室門前

E。取得咖啡室門前的字條，再回到1584年

F。在廣場旁邊的城市會堂外，把字條交給DANA後便可一起回到2001年。不過這裡要注意不可以從選擇時空的畫面走出去，否則DANA便不能回去現在

G。在2001年的咖啡室外與DANA分別後，接著再回到1584年

H。把得到手的賢者之石交到煉金術師手中

I。使用轉送器來到實驗爆炸後的地下室，如果之前有帶DANA回2001年便到J點，如果沒有便去K點

J。在地下室只發現MARGARETE和時光機，不見了HUGO

K。回到2001年後收到HUGO電話後，便需要趕去廣場。如果在CHAPTER 5中選擇「どうやら 先祖みたいだ」和「君は 俺の先祖じゃないかな」的話，使用轉送器回到1980年的話便去L點，回到1584年便到M點。如果在CHAPTER 8中的C點出現過，便會到N點

L。回到1980年，在廣場以南的窄巷找到HOMUNCULUS後，回到2001後如果去占卜館的話會到O點，選擇直接到廣場會到P點

M。回到1584年的地下研究室，把博士的筆記燒毀後回到2001年

N。回到1584年的地下研究室後，如果沒有把DANA帶回2001年的話，回到2001年後再去廣場，便會到T點。如果把DANA帶回2001年的話，回到2001年後再去廣場，便可以到U點

O。回到2001年後不要去廣場找HUGO，首先到占卜館。與MARGARETE對話後選擇「わかった 君の言うとおりにしよう」會到Q點,選「やめておけ 戻った方がいい思う」到R點

P。回到2001年後立即前往廣場找HUGO。

Q。END A

R。END B

S。END C

T。END D

U。END E

EPILOGUE 把愛留在身邊





EIKE感到一切也是HOMUNCULUS的安排，因此憤怒地罵他。HOMUNCULUS完全沒有一點難受的感覺，反而對於人類的行為感到可笑。他叫EIKE把MARGARETE送回原來的時代後，便把轉送器還給他。MARGARETE表示如果只有一個人回到原來的時代會很寂寞，所以便請EIKE讓她繼續留在這裡。EIKE知道她並不是自己的祖先，於是便答應讓她繼續留在這時代。HOMUNCULUS見他們並不需要轉送器，於是便上前取回。不過這時EIKE不小心脫手把轉送器飛出去，HOMUNCULUS沒有及時接著。掉到地上的轉送器即時變得粉碎，意外地HOMUNCULUS仿如受到重擊一樣。他一聲慘叫後額頭裂開，而







且不斷地噴出紅色的液體。原本已很瘦小的身體漸漸萎縮，直到化為一灘好像血的液體。驚慌的MARGARETE依偎著EIKE，這次的奇遇就在二人看著HOMUNCULUS的結局漸漸地結束。

在一個天朗氣清的下午，MARGARETE已把她那長長的秀髮剪掉，形象感覺煥然一新。她自從留低這個時代後，便成為了艾卡度的養女。今天她與EIKE購完物之後來到廣場的大樹下，EIKE走到大樹的旁邊調查，結果被他發現一顆賢者之石。

各ENDING條件介紹 Finish

ENDING A

MARGARETE留下與EIKT一同生活





條件:

1. 在CHAPTER 5與MARGARETE對話中選擇「どうやら 先祖みたいだ」和「君は 俺の先祖じゃないかな」
2. 在CHAPTER 6中聽到槍聲後，看到HOMUNCULUS出現
3. 在CHAPTER 8中在廣場遇到HUGO後，回到1980年詢問HOMUNCULUS有關嬰兒的事
4. 回到2001年後到占卜館
5. 詢問MARGARETE回不回去1584年時，選擇「わかった 君の言うとおりにしよう」

ENDING B

EIKE逃過死亡的命運





條件:

1. 在CHAPTER 5與MARGARETE對話中選擇「どうやら 先祖みたいだ」和「君は 俺の先祖じゃないかな」
2. 在CHAPTER 6中聽到槍聲後，看到HOMUNCULUS出現
3. 在CHAPTER 8中在廣場遇到HUGO後，回到1980年詢問HOMUNCULUS有關嬰兒的事
4. 回到2001年後立即趕到廣場

ENDING C

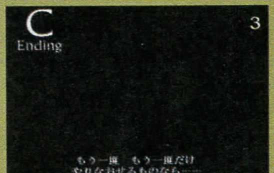
EIKE最後難逃一死

條件:

1. 在CHAPTER 5與MARGARETE對話中選擇「どうやら 先祖みたいだ」和「君は 俺の先祖じゃないかな」
2. 在CHAPTER 6中聽到槍聲後，看到HOMUNCULUS出現
3. 在CHAPTER 8中在廣場遇到HUGO後，回到1584年的地下研究室，把博士的筆記燒毀
4. 回到2001年後立即趕到廣場



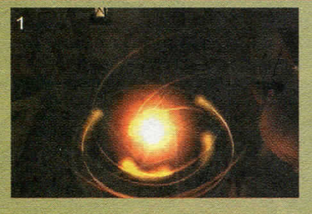






ENDING D

HOMUNCULUS再被封印，WAGNER博士變回年青但失憶





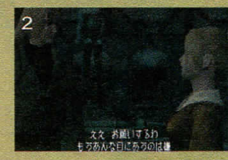


條件:

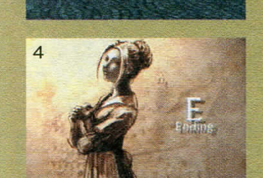
1. 在CHAPTER 5與MARGARETE對話中選擇「いや　なんでもない」和「なんでもないよ」
2. 在CHAPTER 8與DANA對話中選擇「じゃあこれで 氣をつけて」
3. 在CHAPTER 8中在廣場遇到HUGO後，回到1584年的地下研究室，把博士的筆記燒毀
4. 回到2001年後立即趕到廣場

ENDING E

把DANA帶回2001年







條件:

1. 在CHAPTER 5與MARGARETE對話中選擇「いや　なんでもない」和「なんでもないよ」
2. 在CHAPTER 8與DANA對話中選擇「一緒にもとの時代に戻ろう」
3. 回到2001年在咖啡室的門外取得字條
4. 回到1582年在城市會堂旁邊找字條交給DANA，接著便可以一起回到2001年
5. 回到1582年把賢者之石交給博士，接著到10天後的地下室
6. 回到2001年的廣場，與脅持DANA的HUGO會面
7. 回到1582年把MARGARETE帶到2001年的廣場

EXTRA

改變命運









這關要把所有的A至E的ENDING全部取得後，選擇START便可以玩到，不過一定要在半小時內完成，否則便會GAME OVER。

1. 玩者被人殺死後，要回答「俺は　また死んだのか？」和「……ホムンクルス……」
2. 到占卜館
3. 到廣場接近白袍藝人
4. 到火災的酒吧前與HUGO對話，選擇「こんなに火の勢いがあるんじゃ無理だ」
5. 到廣場接近白袍藝人，取得蛋球
6. 回到與DANA初遇的咖啡室，取回賢者之石
7. 再次與火災的酒吧前與HUGO對話，選擇「やってみよう」
8. 使用轉送器從火場內去到1580年，利用火機或電話替MARGARETE解圍
9. 跟著MARGARETE回家，把賢者之石交給WAGNER博士



後記:

由於遊戲會有多個ENDING的關係，於是筆者在寫故事的時候，選擇了最喜歡的ENDING　A來描寫。如果把所有ENDING也寫在故事當中，恐怕會令讀者產生混亂的感覺。不過筆者亦會把其他ENDING的攻略簡化，讓讀者可以取得所有的ENDING。如有任何關於遊戲的問題和意見，歡迎來信到本公司，或E-MAIL到sakurakibc@sinaman。com給我，本人將會盡快回答。



Text：小璘



GAME PS GAME DATA

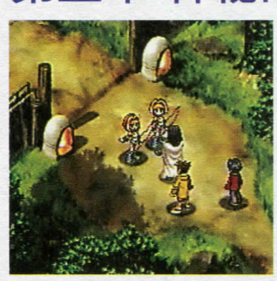
生產商：	ATLUS
售價：	7800日圓/12800日圓（初回限定版）
容量：	CD-ROM × 2
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	發售中

PS/RPG

アイシア Eithéa

直入爆機攻略

第三章 神秘的雅提亞（神秘のアーティア）



新見翔、松岡由香、佐藤光和吉永秋穗來到異世界已有好一段時間，而在他們於異世界所認識的朋友——露之村莊中，來了三位客人……

在另一邊廂，由香認為她們將會在這異世界內住上一段日子，為了能與村民更親密，便提出各自探訪他們從而打好關係的建議，各人也認為有此需要，於是就決定分頭行事。翔在村內行動其間找到其他同伴，首先於水車前找到光正在練習唱歌；繼而在村內的廣場見到吉永老師教露的朋友莎爾（シャイ）射箭，可是聽吉永老師與莎爾的對話，得知莎爾對露沒有多大好感；接著在月光之塔附近的茜梨之丘遇上露，她正在觀賞風景；最後在神官長歐烈姬旁的神託所發現由香，她為看不到神託所內所進行的事而煩惱。

當翔見完四人在村內的活動後，在村內散步時遇上失散了的同學——博司與學！沒想到他倆竟在這地方上相遇，真令他們三人感到高興！原來博司與學在失散以後迷路了，幸好他們最後得到一位旅行商人幫助才不致於流落異地。其後，博司與學繼續到村內參觀，而翔則打算返回露家。返家後，露告訴翔族長要會見他們各人，於是就與其他同伴一同到族長家了。

原來族長叫各人前來，目的是為了介紹一位火龍族的商人「阿魯拜將（アルバイジャン）」，他前來伊奧卑洛司並無惡意的，還將優洛尼亞奪走伊奧卑洛司之神木的傳言告知。聽說優洛尼亞吸取艾莉之樹的能量快要用完，而阿魯拜將也十分反對此事，所以希望可以聯同一起阻止優洛尼亞的行動。可是在阻止之前要先得到伊奧卑洛司之塔內的文獻，從中探求有關使用新能量的方法。然而那裡乃是月光族的神聖之塔，而當中又藏有不少古代的知識，最重要的是那裡有不少 Germ 存在，單以阿魯拜將的能力是不能成功取走文獻的，因此他想向族















長借取勇士協助。

說到這裡，阿魯拜將向翔等人說在文獻中可能有記載返回原本世界的方法，並以如何進入塔取得文獻的方法作為要求翔互相協助的條件。翔等人聽到可以返回原來世界後，當然非常樂意協助阿魯拜將，不過擔心著翔等人的露亦在此時決定一同前往。於是在他們購備好所需道具後，便到村入口與阿魯拜將出發，進入伊奧卑洛司之塔了。

伊奧卑洛司之塔

伊奧卑洛司之塔的內部結構，全都是由機關組成，即是說若不在塔內啟動任何機關，是根本無法登上頂層6F的，幸好當中的結構都只是麻煩而非複雜，所以都很容易找到每層的出口。而在這裡將會有很多RPS發生，因此玩者記緊在相對的層數中多行一會從而發生事件。至於塔中的Germ將會比之前強勁很多，當中有很多都是超過1000 HP。







與之前一樣，玩者將會在最頂與BOSS戰鬥，而牠亦是在戰鬥開始之時召喚出多位同伴出戰，除此之外還能使出連續三次攻擊，不過攻擊力最強的始終也是BOSS，所以玩者最好集合總動員攻擊牠。另外，這次敵方的攻擊力也很強，所以應帶備多點回復道具，亦不要怕浪費而不使用道具。

最後，翔終於能幫助阿魯拜將取得文獻，同時亦取得了另一件「雅提亞」。返回村後，阿魯拜將說他將會於第二天返回卡拉魯（カーライル）把文獻分析，更邀請翔等人與他一同前行，不過翔認為族長的調查還未完結，所以決定暫不跟他前往卡拉魯，阿魯拜將得知後，只好尊重他們的決定。

返回村後，翔再到村內散步。當











他來到神託所前，又一次見到由香偷看內裡所進行的事，於是他就指責由香別偷窺，由香心感不憤，覺得內裡有點可疑，便氣沖沖地離開，而翔亦決定返回露家休息。不久，翔再次到村中逛逛，而這次他來到神託所前，卻發現學在門外等待著什麼，原來他正等待潛入了所內的由香！學將他見到由香潛入神託所內的事告訴翔，翔擔心由香出事便馬上進內找她。

果然，由香真的被歐烈姬及其他神官長發現，更因此觸怒了女神而被她狠狠的攻擊了一下！其後幸得翔及時將她救起，才能帶她返回露家療傷。及後，露受到族長的指示而叫翔等人到族長家，而這次她所宣告的事情，當然不用估也知道是與由香擅入神託所有關。由於她違反了村的規條，所以要被逐出村外！正當各人也











煩惱有哪裡可以讓他們棲身之時，阿魯拜將便提意他們到其家，同時露亦決定跟隨各人離開村莊。不過在這時候，因為博司身體不適，不能即時跟阿魯拜將離開，所以學便留下照顧他，待他痊癒後才前往卡拉魯。於是阿魯拜將與翔等五人在收拾好行李後，便離開了伊奧卑洛司。

RPS

（需要作出回答的RPS ，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加LAV之回答
茜梨之丘（セレイの丘）	露	—
水車前	光	—
村中央	秋穗	—
伊奧卑洛司之塔 2F	光	伊藤さんはがんばってるよ（伊藤同學要努力啊！）
伊奧卑洛司之塔 2F	秋穗	—
伊奧卑洛司之塔 2F	秋穗	—
伊奧卑洛司之塔 3F	光	確かにそうだな（的確是這樣哩！）
伊奧卑洛司之塔 3F	由香	—
伊奧卑洛司之塔 3F	露	分かんないのか？（不知道嗎？）
伊奧卑洛司之塔 4F	由香	どうでもいい（怎樣也好）
伊奧卑洛司之塔 4F	光	いい人だと思う（認為是好人）
伊奧卑洛司之塔 4F	光	—
伊奧卑洛司之塔 4F	露	いいよ（好的）

第四章 中立都市卡拉魯（中立都市カーライル）













卡拉魯是一個無分部族的都市，當中住有月光族和火龍族族人。經阿魯拜將帶領之下，翔等人就來到他家暫時休息，可是，他們發現不見了光！於是他們待阿魯拜將介紹了菲挪（フィノ）婦婦後，便到市內找尋光。

因為在市內有不少商店，所以翔在找尋光時亦進入店內；其後他們過一同在街上搜索的同伴後，估計光有可能會找到阿魯拜將的家，便決定返回阿魯拜將的家看一看。返回阿魯拜將的家後，翔仍然是找不到光，不過阿魯拜將就告知他已從文獻中查出一些線索，與及說之前看見由香有點古怪。於是翔找由香查問，得知原來由香是擔心光的安全，經翔的安慰後，由香就先返回家。

之後，翔來到阿魯拜將家前的酒吧外，終於找到光，發現她正被一位少年捉住，於是擔心光安危的翔便一拳將少年打倒！不過經光解釋後，才知道這是一場誤會，經翔及光道歉過後，這少年就離去了，而翔亦帶光返回家中。

返回家後，阿魯拜將便帶各人到其一個有如廢墟一樣的實驗室中，將他之前所查到的東西告知。原來他查出製造需要利用雅提亞協助使用的「魔彈」之方法，同時也知道這實驗室內藏有雅提亞，所以便請求將它找出來。為了盡快找出返回原本世界的方法，翔便應承阿魯拜將入內搜查。

秘密之實驗室

在實驗室內，他們看到有很多大型的貨櫃棄置在其中，打開後發現有一些道具放入其中。另外那裡將會有些樓梯，翔都可以利用它通往下一層，其中在地下2F中有一個需要關掉機關的風扇，否則便不能從中取得道具及繼續前







進。而再走至下一層時，他們會發現有一個刻有紋章的貨櫃，不論他們怎樣開啟也不能將之打開，最後唯有先返回阿魯拜將家詢他開啟的方法。

因為阿魯拜將要與吉永老師調查有關紋章的事，才能把開啟貨櫃的方法找出，所以餘下的人便在調查期間休息一會，於是他們就決定各自到市鎮逛一會（選「町に行く」）。在光於市內散步途中，再次遇上之前救了她的少年。他好像對光充滿好感，邀請她出外談天，而光亦很樂意跟他談談。原來這位少年的名字叫爾摩路（イムル），他們在聊天期間，發現他們有共同之處，就是認為自己很懦弱，不過經過爾摩路的鼓勵之下，光終於能提起勇起繼續與同伴一起。最後，爾摩路將自己的頸鍊送給光，希望能給她勇氣……其後，翔在市內遇上剛與爾摩路約會完的光，於是就一起返回阿魯拜將家，看看調查完成了沒有。

光返回家後，阿魯拜將發現其頸鍊刻有的紋章，竟與之前貨櫃的紋章相同！原來這紋章是屬於火龍族國優洛尼亞王家的，他估計可以利用它來開啟貨櫃，於是翔等人就帶著此頸鍊再次進入地下廢墟內。想不到這頸鍊真的能開啟到貨櫃，可是當中竟藏了一隻Germ，於是他們唯有與牠一戰。

這次的BOSS比起之前所面對的，容易應付了很多。牠唯一的特別能力就是能連續作三次攻擊，而且其能力亦較之前的弱，所以不消一會就能將之消滅。將之打敗後，他們就將貨櫃內的雅提亞，帶回給阿魯拜將調查；而在時候，博司和學亦來到阿魯拜將家再次與翔等人會合，原來他們得到一位神秘少年的協助，從而來到這裡的。這次他們來到這裡除了會合之外，還有一件重要的事相告，就是歐烈姬從神中得到啟示，之後學就將一些類似古文的說話傳達給各人，但單從字面的涵意都能聯想到世界會面臨危機。阿魯拜將知道一定是火龍族想吸取艾莉之樹的力量，於是決定立刻前往那裡進行阻止，不過他同時也請求翔可以助他一臂之力。

雖然這件事與翔無關，但經他詢問過同伴的意見，知道一向怕事的光都想鼓起勇氣前去看看後，便決定跟阿魯拜將一同到優洛尼亞。（選「いっしょに行く」）決定後就立刻離開卡拉魯，至於博司和學則留在家中。

















卡拉魯武器屋

商品	價錢
ビルドI	360
エルダーボウ	300
パワーナックル	200
スリーピンソード	600
ソニック弾	20
ソニックアロー	10

卡拉魯飾物屋

商品	價錢
アンチパラリング	320
ワイドリング	350
冰の指輪	920
炎の指輪	660

卡拉魯道具屋

商品	價錢
傷薬	4
回復薬	12
長壽薬	120
エレの樹の雫	300
復活の宝珠	20
毒消し草	6
目覚めの粉	8
ウサギの尻尾	10
目覚めの露	50
万能薬	50

RPS

（需要作出回答的RPS ，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加LAV之回答
地下2F	光	—
地下2F	露	—（LAV下降）
地下2F	由香	—
地下2F	光	わかってるよ（知道了）
地下2F	露	別にいいけど……（也好的……）
地下2F	由香	何がほしいんだ？（有什麼想要？）
地下2F	秋穗	—
地下2F	露	そうするか（是嗎）

第五章 明朗化的過去（明かされた過去）

火龍城秘道

到達優洛尼亞的火龍之町，阿魯拜將認為他們不能從正門進入，於是便帶著翔等人到附近的秘道潛入火龍城內。由於是劇情需要，所以玩者在這章一開始就在秘道內，沒有回復HP和存儲進度的機會；但只要玩者從左方













的通道離開，便可返回秘道的入口，與阿魯拜將買賣道具、研究魔彈、進行休息及存儲進度。這秘道都不是太複雜，多沿著一條直路便可到達出口，只是途中會有一些機關需要開啟，才能利用吊梯繼續前行。而在出口之處，玩者將會遇到一位BOSS 。

在這次的戰鬥中，玩者最好備有多點用來解毒的「毒消し草」，因為這次的BOSS 最喜歡作全體攻擊時令我方中毒。而與之前的一樣，BOSS 是懂連續三次攻擊，但幸好它卻不懂召喚同伴，我方也不用太困難就可將之消滅。

將敵人消滅後，他們也可從出口進入火龍城，不過為了安全為上計，翔決定與露先入內觀察。然而由香在此時因為妒忌露經常與翔一起，所以便生氣起來，硬要與翔一起之餘亦大哭了一頓。可能由香的喊聲驚動了士兵，不消一會，士兵們已來到出口進行攔截！由於人多勢眾的關係，翔等人唯有被迫就擒，帶往漆黑的牢獄內囚禁……

他們在牢獄內逗留了一夜，第二天早上，他們就被一位名「卡寧（カレン）」的女性叫醒，並押他們到皇宮處會見女王。卡寧以前曾與阿魯拜將一同研究艾莉之樹，而阿魯拜將則是因逃離火龍族而被冠以「背叛者」之名。他們來到女王面前準備受審，可是阿



魯拜將卻沒有把擅自離開火龍族的原因說出，因此女王就打算用刑處分。幸好這時候有一位王子出現，他竟是光的好朋友爾摩路！他前來向女王求情，翔他們才減輕懲罰，現在阿魯拜將被幽禁到「黑之間」內，而其餘的人則可以獲得釋放。







阿魯拜將道具屋

商品	價錢
ボルテックス	1300
クロスボウ	950
シザーハンド	800
雷の指輪	1200
マジカルデープ	1200
傷薬	4
ソニック弾	20
ソニックアロー	10
Hソニックアロー	40
回復薬	12
長壽薬	120
特效薬	500
復活の宝珠	20
毒消し草	6
目覚めの粉	8
ウサギの尻尾	10
目覚めの露	50
万能	50
腕試しの鐘	50

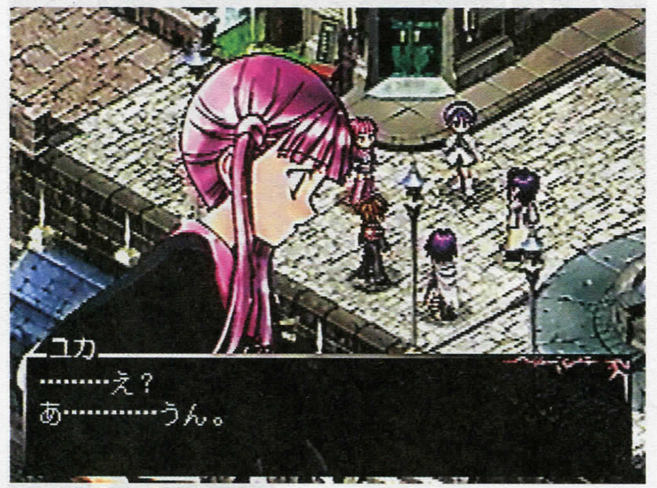


RPS

（需要作出回答的RPS ，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加LAV之回答
秘道內	由香	そんなことしない（不會這樣做）
秘道內	光	—
秘道內	秋穗	俺もそう思う（我也這樣想）
秘道內	光	よくなったと思う（覺得做得好）
秘道內	秋穗	—
秘道內	光	君を助けてくれた人？（幫助你的人？）
休息中	露	考えすぎじゃないのか（想得太多吧！）[LAV不變]
秘道內	由香	—
秘道內	露	—
秘道內	露	—
秘道內	露	—
牢獄內	由香	元の世界に帰ってから（由回去原來世界開始）[由香之LAV高時才會發生]

第六章 飛龍之牙(飛□≥の牙)











只剩下五人的翔等人，正為找尋一個休息的地方而煩惱。由於各人也很累，而且亦想快些找到旅館，於是他們便決定各自到城內找尋。之後翔到各店鋪內詢問，最後終於從武器屋中得知酒場有住宿的服務，於是便馬上到酒場與店主商談留宿事情；可是不論翔怎樣問，店主也不願租出房間。

面對此情此境，由香便不由分地掉下眼淚，責怪自己連累各人被囚禁，阿魯拜將更因此而與他們分別。她越說越傷心，更大聲地哭了起來；露看不過由香那麼軟弱，便上前掌摑她數下並責罵她。聽完露的一番教訓後，由香終於明白她的意思，然而在這時候，有一把少女的聲音從他們身後傳出來，說他們剛才的話很有趣，並請求他們讓她加入其行列。各人回頭一看發現有一位陌生的少女在其身後，都不禁吃了一驚，其中露更認為要提防這人。不過他們看那少女沒有惡意的邀請到她家留宿，同時亦有善地請他們將事情告訴她，他們也減少了戒心跟她返家。

少女帶翔等人到其家安頓好後，便向各人作自我介紹，她的名字叫「亞積露(アゼル)」，同屋亦有一位同伴，而她的名字叫「優(ユン)」。原來她們是反對優洛尼亞的組織——飛龍之牙的成員，她們都不滿意國家使用艾莉之樹進行實驗。露得知她們與自己有相同的目的後，才開始接受她們，於是翔等人就將阿魯拜將被囚禁於黑之間一事告之。亞積露對火龍城非常熟悉，她說黑之間內封印了龍，因此十分危險，但由香卻說她們會不怕危險，也會前去救回阿魯拜將。就這樣，阿積露就帶他們到一個可以潛入城內的地洞；不過在未出發之前，翔等人還可先回阿積露家休息，或是返回城內購買道具。





黑之間的通道

這次的通道錯綜複雜，而且分叉路又多，玩者很容易就會迷路；可是當玩者到達了Save Point後，亦即表示距離黑之間已不遠，而BOSS戰也一觸即發，玩者別忘了在那裡休息。至於這次的BOSS戰將會是由兩位敵人所組成，雖然多了一位，可是難度並沒有提高，反而降低了點。因為牠們只有約2800 HP，大概只需四至五個回合便可輕易將牠們消滅。



打敗了兩條龍後，有一條會說話的龍出現於翔等人眼前，牠一早知道他們會前來，牠更是從阿魯拜將口中得知的！原來阿魯拜將仍很好，其實他甘願被囚在這地方是因為想探望其朋友，亦即是那條龍「華姆路(ヴァムール)」。華姆路原本是火龍族的人類，可是他卻因為其族的特性——若情感太激動時會永遠變成龍，引致他在變成龍以後要困在黑之間，以免傷害到人類。

現在，他們也不該在這兒久留，於是乎阿魯拜將便叫由香去解除封印，同時也將雅提亞取走。在離開之前，吉永老師問了阿魯拜將他以前的身份，他回答自己的確是與卡寧合作研究利用雅提亞吸取艾莉之樹的力量，可是他發覺若在吸取的過程稍一不慎，整個Eithea便會立刻滅亡，為此他將雅提亞帶走，這亦表示他成了盜取重要物件的犯人。

阿魯拜將被救出後，他們六人返回阿積露的家，並將阿積露介紹給阿魯拜將。原來不用介紹，阿魯拜將也認識阿積露，翔從他的口吻中聽出，阿積露似乎並非好人；可是已經太遲了，因為她已先下手為強，把翔等人弄昏。

而在另一處地方，一個被樹林包圍著的村莊內，有一位少女正感到一些可怕的事即將發生……









優洛尼亞道具屋

商品	價錢
傷薬	4
回復薬	12
長壽薬	120
特效薬	500
復活の宝珠	20
毒消し草	6
目覚めの粉	8
ウサギの尻尾	10
目覚めの露	50
万能薬	50
腕試しの鐘	50
ケムケム草	200

優洛尼亞飾物屋

商品	價錢
風の指輪	1600
毛皮のコート	1200
力の指輪	1800

優洛尼亞武器屋

商品	價錢
トロワシュート	2600
シェルブリッド	2000
ハンターボウ	1500
カイザーナックル	1800
ガリアンズソード	2200
ソニック弾	20
Hソニック弾	60
ソニックアロー	10
Hソニックアロー	40

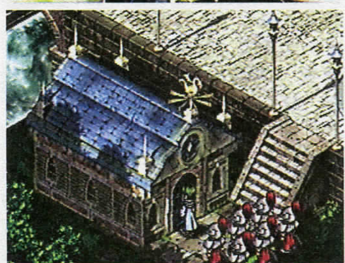
RPS

(需要作出回答的RPS，一定要在事件發生開始時選「話をする」)

位置	出現人物	增加LAV之回答
黑之間的通道	由香	無理するな(不要勉強)
黑之間的通道	秋穗	—
黑之間的通道	露	—
黑之間的通道	光	—
黑之間的通道	秋穗	そんなことはない(沒這回事)
休息中	由香	—
休息中	光	—
黑之間的通道	秋穗	—
黑之間的通道	露	俺もそう思う(我也這樣想)
黑之間的通道	由香	—
黑之間的通道	光	いつでもいいよ(何時也可以)

第七章 優洛尼亞之炎（ユーロリアの炎）









原本和平的優洛尼亞，卻因為阿積露利用了翔潛入黑之間內救阿魯拜將時，把控制著龍活動的封印解開，使她可操控著龍進入城內造叛。現在，她已將帶龍攻入城內，然而女王卻決定留在城內，與敵人反抗到底。

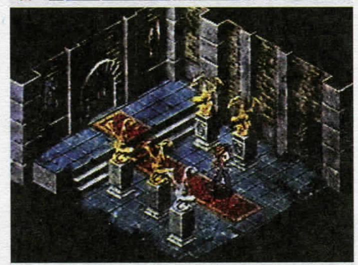
至於另一邊廂，收到傳言說阿積露的家就是叛黨的爾摩路，則帶著軍隊準備把叛黨一網成擒！可是進內後，則發現光等人竟然全在屋內，經過拯救後，各人都清醒過來。過了不久之後，士兵向爾摩路報告叛黨已入侵城內，翔等人便相信這是因為他們被阿積露利用所致。為了補償錯誤，光就請求爾摩路可讓她們跟他入城；就這樣，爾摩路就帶著他們進入城內。

火龍城







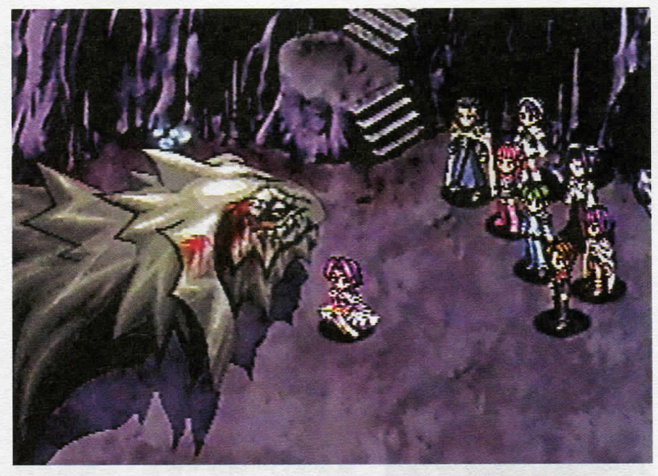


在進入城內之前，玩者可與之前一樣先返回城外，到阿積露家進行體力回復及在市鎮上購買道具，然後再入城行動。火龍城的範圍都十分廣大，而且當中每個地方都十分相似，很容易便會走錯地方。但玩者可放心，因為有爾摩路同行，玩者可得到他的提示前往到目的地；最重要的還是當翔走至一間有六個石像的房間時，要將銀色的推開才可開啟秘道。除了依照爾摩路的指示外，玩者也可到指示以外的地方，可能會在那裡取得一些道具的哩！城中的Germ也不弱，其中有些是上一章所對付的BOSS，一些的HP更多達4000！是比起之前強勁了一點的。

連番兜兜轉轉，他們終於來到謁









間室，可是女王卻變成了一條龍，再也不能變回人類。而至於爾摩路的姐姐，根據女王所說她現在於黑之間，而且情況亦很危險。為此他們決定先到黑之間拯救姐姐，然後再作打算。

他們趕往黑之間，發現爾摩路的叔父華姆路已經身受重傷，而據牠所說，其他龍也遭受到同一命運，看來阿積露已成功攻陷優洛尼亞。華姆路認為他們已不能再留在這地方，因此提意各人坐其其背上，讓牠載各人到比較安全的雅姆雅姆之森。



而在阿積露方面，她們真的成功侵佔優洛尼亞，其中優更高興得希望可以重整一個新國家……當她說到這裡時，阿積露突然把她殺死，更說她這樣做是鏟除異己！

RPS

（需要作出回答的RPS，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加LAV之回答
1F 東廊下	由香	そうだな（是的）
1F 東廊下	由香	一
1F 東廊下	秋穗	一
1F 東廊下	露	そうだな（是的）
2F 中央廊下	光	他にいい方法があるはず（一定有其他更好的方法）
2F 中央廊下	由香	一
2F 中央廊下	光	そうだな（是的）
2F 中央廊下	露	一
走廊	光	おもしろい（很有趣）
走廊	秋穗	一
走廊	光	ほっとけばいい（不管它好了）
走廊	露	元□Cにしてるだろ(精神些）
走廊	露	だまって話を聞く（只聽著說）

第八章 聖地雅姆雅姆（聖地ヤムヤム）















由優洛尼亞逃到雅姆雅姆，華姆路將王子等人送到安全的地方後，便負傷到鄰近的森林內棲身。據阿魯拜將所說，位於他們附近會有一個村莊，然而他卻忘記了實際位置。各人現在都十分疲累，而在這地方又有很多Germ，看來他們要盡快找到村莊了。正當翔叫阿魯拜將快點記起村莊的位置時，他們突然聽到一些古怪的聲響，擔心是Germ的他們立刻提高了警覺，可是出現的只是一位小女孩和一位小男孩。那女孩的名叫夏美（ハーミー），而男的叫波波（ボーボー），他們都是屬於夜夢族的。

阿魯拜將得悉他們就是夜夢族後，馬上請他們帶他前往其好朋友皮艾家處。原來皮艾就是夏美的爺爺，要帶他們可謂非常容易，但是因為阿魯拜將的語氣十分惡劣，差點弄至夏美不應承他們，最後得翔禮貌的請求，她才願意帶路。

在帶路途中，夏美突然停了下來，還向翔說快到村莊，這樣就各人就可以休息。翔聽她的話後感到很奇怪，還說自己並沒有向她說擔心沒有地方休息，於是夏美就回答她是能感應到人內心所想。

各人跟隨著夏美和波波的帶領，終於也來到夜夢族村，而阿魯拜將便立刻進入皮艾家內，跟他的好友商談事情。由於各人也十分疲累，所以皮艾吩咐夏美招呼各人到休息的地方，而翔和阿魯拜將則繼續留下與皮艾商談。

經過阿魯拜將把之前所發生的事情全部告知後，皮艾才知到之前曾發生了很多意想不到的事情，同時翔也是在這時才知道阿魯拜將並非火龍族，而是夜夢族。說回他們所商談的事情，現在同是夜夢族的卡寧打算將餘下的艾莉之樹的能力都吸走，而她的背後似乎是有一股勢力是支持著她，因此要對付她並不容易。話暫說到這裡，這時皮艾告知他們於雅姆雅姆之森內藏有雅提亞，之後就請他們二人早點休息。

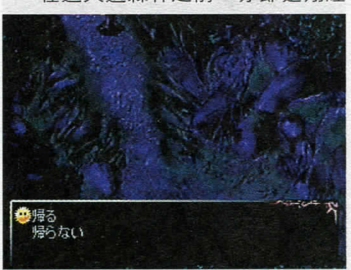
翔離開了皮艾的房間後，先往夏美的家探望各位同伴的情況，可是看來各人真的累得很，所以他還是不再騷擾她們。之後，他轉到夏美家隔鄰的雜物，不過當中只見到露的行李，卻見不到任何人。於是他到波波家探望爾摩路王子和納莉亞公主，但他們都同樣很疲累，因此他便離開波波家，再次來到皮艾的家前。翔在皮艾家前遇上露，原來她還未休息，她向翔說自己從他們來到Eithea，並說是從異世界到來，令她感到有莫明奇妙的寂莫。相信她之前遇到太多事情的關係，才令她說出這樣的話，於是翔便離開讓她一人靜靜。

接著，翔再次來到波波的家。在他還未入內，波波帶著淚水匆匆地離開自己家，後來翔入內看看，看到爾摩路王子和納莉亞公主都為失去母親而痛哭，令翔認為是自己才連累各人。他在這時候腦裡一片空白，只想找方法去補償一切。這時他想到可以利用雅提亞去阻止卡寧，於是決定獨自進入森林內找出雅提亞。可是能看透別人想法的夏美上前制止翔這樣做，因為她知道森林有很多Germ，所以希望自己可以為翔帶路。翔認為自己在陌生的地方行動的確有危險，在別無他法之下唯有答應讓夏美同行，於是她與翔約定晚上於村內的樹下會合。為了補充體力，翔便在約好後馬上返回夏美家休息。

到了晚上，翔照著約定於村內的樹下等得夏美，但是正於他們打算出發的一刻，吉永老師就前來截停他們，原來她是想跟隨一同找尋雅提亞；因此翔便有多一位同伴進入森林內了。

雅姆雅姆之森

在進入這森林之前，亦即是翔睡覺之前，最好先到皮艾的家跟阿魯拜將購備好道具，因為翔跟夏美約定好他們只在晚上探險，一旦入夜並到森林內冒險，翔再返回村莊的話便會變成早上，而翔也不能再行動，直至返回夏美家睡覺至黑夜。







森林的路都頗為複雜，而且路程很長，當中更有些分叉路，不過在出現分叉路時，夏美會作出提示，只要依照提示照行便可。在路途中會遇上很多Germ，而我方又只有翔、吉永老師和夏美，缺乏了強勁的防護網保護著、與及夏美的能力極低的情況下，我方是很容易被擊敗的；最好的方法還是盡量不要跟他們戰鬥，以免HP受不必要的損耗。

他們在森林的盡頭找到雅提亞，但同時亦是與BOSS戰鬥的時間。這次的BOSS共有兩位，他們只是平時遇到的Germ，每位的HP都只有3800；雖然並非得別利害，可是由於我方人數少了，與及夏美的能力並非強勁，所以要戰勝也要下點功夫。至於BOSS們都特別喜歡對付夏美，因此在戰鬥中應由翔和吉永老師攻擊BOSS，讓行動力快的夏美為同伴或自己回復狀態及HP。

翔終於將雅姆雅姆之森內的雅提亞取到手，於是他們徹夜的冒險也終告結束，各人立刻將之帶返村莊。當由香得知翔、吉永老師和夏美三人掉下他們前去冒險後，不禁責罵他們。不過現在已不再是吵鬧的時候，阿魯拜將馬上利用翔取回來的雅提亞，跟雅姆雅姆的艾莉之樹做實驗。說時前那時快，皮艾已發現阿積露等人已乘著龍前來雅姆雅姆，於是翔等人也趕快做好準備，阻止阿積露進一步的行動！







在那天晚上，阿魯拜將在翔於村莊內乘涼時找他，他告知翔在其研究文獻時發現當中記載了有關艾莉之樹守護者的事情。艾莉之樹守護者是當艾莉之樹認為自身有危險的話，便會呼喚出異世界的人來，引導他們來到Eithea。照著阿魯拜將對守護者的解釋，翔非常乎合以上的條件，真命天子似乎就是翔，這樣的話即是他要守護艾莉之樹與及Eithea……？

阿魯拜將武器屋

商品	價錢
傷薬	4
回復薬	12
長壽薬	120
特効薬	500
復活の宝珠	20
毒消し草	6
目覚めの粉	8
ウサギの尻尾	10
目覚めの露	50
万能薬	50
エレの樹の雫	300
腕試しの鐘	50
ムスラの結晶	300
ケムケム草	200

RPS

（需要作出回答的RPS，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加LAV之回答
通往祠廟的森林	秋穗	—
地下	夏美	見えるよ（看著）
地下	秋穗	照れくさいから（因為很害羞）
地下	秋穗	恋人どうし（戀人）
地下	夏美	ピエンを信用しろ（相信皮艾）
地下	秋穗	—
地下	秋穗	あります（有）
地下	夏美	嫌じゃない（不是討厭）
地下	秋穗	—

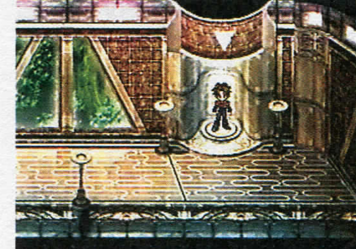
第九章 過去的代價（過ちの代償）



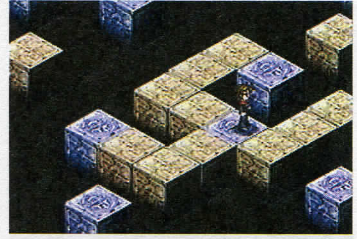
第二天早上，阿魯拜將打算把之前卡寧於樹上設置的裝置解除，可是由於他不屬戰鬥的關係，所以他只帶翔等人來到一個類似神殿的裝置設施前，拜託他們進內為他解除。

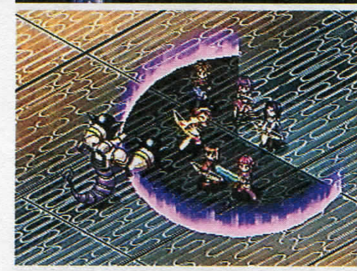
神木Dome（ドーム）











在未進入去冒險之前，玩者可先在入口處找阿魯拜將購買道具、回復HP和儲存進度。這神木Dome共有十層、三個部份，第一個部份是由第一至第五層所組成，每層都有一條長走廊，而走廊間會有數個傳送器，玩者要利用傳送器才能到達另一層；而第二個部份是由第五層至第九層組成，它們不再有走廊，玩者只需沿著樓梯上行便可；至於第三部份是第十層，當中有如有機關的迷宮般，玩者需踏上藍色的石板上才會出現橙色的石板，但不過並不是每個橙色石板都能通往出口，因此玩者需作多番嘗試。另外，在途中有不少Germ出現，牠們的攻擊很多時也會使我方同伴進入麻痺狀態，因此玩者最好帶備多些能解麻痺的「ウサギの尻尾」。

與卡寧談話完才出現的戰鬥，敵人的攻擊力都比之前的弱，不論牠們是作出全體攻擊或是單體攻擊，我方的HP都不會扣去很多，因此玩者可以放心。至於對付方法，玩者最好是使用ROUND，先攻擊其中一方的敵人；將牠消滅後才對付另一位，這樣便能穩操勝券了！





原來，卡寧是因為她所愛的阿魯拜將背叛自己，才令她幹出這樣事來作為報復；現在，她已實行了她的計劃，開啟了裝置。估不到，裝置突然失靈；正令卡寧不知如何是好之際，阿積露在此時現身於卡寧與翔等人面前，她變身成另一個人，更自稱為魔女寶菈達（プラダ），她與卡寧是屬於同一勢力。卡寧還以為寶菈達是前來協助她，然而事與願違，寶菈達竟一手將她殺死！她實際上是利用卡寧引誘翔等人出現。原本翔想問清楚寶菈達更多事情，可是由於裝置將快爆炸，他們也不得不逃走。



這時候，位於神木Dome外的阿魯拜將也感覺到內裡快要爆炸；在他擔心著翔他們能否安全逃離之時，從森林內突然走出了一位受傷的男子。經阿魯拜將上前慰問他時，發現這人就是背叛了優洛尼亞的要將柯柏斯（オパス）！原來他亦被寶菈達瞞騙，最後也是與優及卡寧的命運相同——被她殺死。返回正在逃離神木Dome的翔那方，他因為逃避不及，被裝置的強大爆炸力弄昏……



後來，光與翔終於甦醒，而阿魯拜將亦前來觀看他們的傷勢，可是這時卻出現了數隻Germ。光在面對此情此境之下，激發起她內心的鬥志，最後更以她一人之力將Germ全數殺死！於是阿魯拜將與翔便藉著這個機會，將五位女孩帶返雅姆雅姆。皮艾等待著阿魯拜將和翔，各人都知道Eithea已面臨刻不容緩的情況，但是現在女孩們都昏迷，而翔的傷亦不少，可是皮艾在迫不得已之下亦要帶他們到雅姆雅姆的一個地方處。那裡是一個傳送器，而皮艾則想傳送他們返回伊奧卑洛司，目的就是找方法去拯救世界。









阿魯拜將武器屋

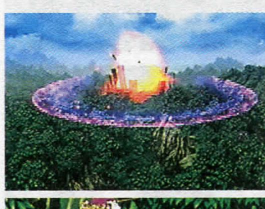
商品	價錢
パワーストライク	8000
ムーンラビット	10000
守りの弓	3800
EXP の弓	5000
ガッデスネイル	4000
ソニック弾	20
H ソニック弾	60
ストロング弾	150
ソニックアロー	10
H ソニックアロー	40
ストロングアロー	100
プリンセスリング	4800
疾風の帽子	3800
回復薬	12
長壽薬	120
特效薬	500
エレの樹の雫	300
復活の宝珠	20
毒消し草	6
目覚めの粉	8
ウサギの尻尾	10
目覚めの露	50
万能薬	50
腕試しの鐘	50
ムスラの結晶	300
ケムケム草	200

RPS

（需要作出回答的RPS ，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加LAV之回答
神木Dome	由香	無理するな（不要勉強）
神木Dome	秋穗	実はないんです（其實是沒有的）
神木Dome	夏美	楽しかったよ（很快樂）
神木Dome	夏美	－
神木Dome	光	がんばれよ（努力啊）

第十章 三位魔女（三人の魔女）











經傳送器一送，他們在轉眼間已來到伊奧卑洛司之神殿，各人也在這時候甦醒。她們得到阿魯拜將的一番解釋，清楚目的後，她們便馬上返回伊奧卑洛司，先與族長商討繼而作出行動。在她們離開逃神殿途中，位於雅姆雅姆的聖樹已經崩潰，她們也要加快行動速度，否則Eithea 亦會隨之也滅亡了。

翔等人再次返回伊奧卑洛司，但由於除露以外，其他人都被放族，所以守衛都不准許他們進內，於是露唯有帶他們到村外的一條秘道進內，在途中他們再遇博司與學。那條秘道是能通往族長的家的，露小時候經常與莎爾一同利用它逃走出外遊玩，不過由於那是小時候的事，所以那條秘道都十分挾窄，他們要小心移動才能到達村內。到達後，他們得知族長在歐烈姬家處，便立刻前往那裡將Eithea即將面臨危機一事告之，族長見事態嚴重，就答應他們能進出伊奧卑洛司。得到批准後，他們馬上返回露家放下行李，並各自到村中休息一會。

翔經過莎爾家，發現露與莎爾談話，其中更看見露將剛才在秘道拾回來的頸鏈交給她。後來露離開莎爾家，便放下心頭大石的告訴翔她與莎爾的誤解已經解決。接著翔來到馬提莉亞（マテリア）家，跟她談話時她將會送出一件給露的武器讓她旁身。之後翔便打算回家休息，可是這時候，露突然說夏美曾叫翔到歐烈姬家等她，於是翔便馬上前去看看夏美發生何事。來到後，才知夏美想翔與她找歐烈姬，翔應承後便一起進入歐烈姬家。

原來夏美找歐烈姬是想她帶其觀看女神像，由於歐烈姬認為夏美是夜夢族、是有吉兆的人，所以對她非常尊敬，即使族例是不能讓一般人進入神託所觀看，也迫不得已帶她及翔等人入內。進入神託所後，夏美大喊當中的女神並非有善，令女神像憤怒的上前到各人面前，更變身為一位穿著紅衣的女孩！這時歐烈姬才發現她一直以來相信的女神是魔女，而她的名字叫「美丘（ミュウ）」，她見女神的身份被揭穿，便馬上派出兩個女神像攻擊揭穿她的人。

這次的戰鬥最好有多點「目覚めの粉」，因為敵人的攻擊很容易讓人臨入睡眠狀態。而由於敵人的行動力頗高，它們通常在我方還未全體行動完便會輪到其攻擊，所以玩者若想回復同伴HP的話，就最好分配給行動力高的同伴使用，否則很容易就會在未回復之前就被敵人殺死。而玩者應先集中攻擊一方的敵人，以免分散力量去攻擊兩位敵人，減慢消滅敵人之速度。

美丘不滿其手下被翔打敗，便憤怒的進入所內的一扇門內，翔當然不放過她，他們亦馬上跟隨著她進入門中。











神託所地下

其實在夏美要求翔進入神託所的時候，玩者已再不能返回露家回復HP，及到村內購買道具的了，所以一定要在之前準備好一切才行動。至於神託所地下將會有多扇門，玩者要進入正確的門才能找到美丘，否則只會找到盡頭。而玩者在入口處進入左面的門，而沿著路直行至另一個有多扇門的地方後，便進入右面的門，之後同樣再沿路而行，便會找到美丘的了。不過要注意之前所說的左面和右面的門，那裡一定會敵人出現，玩者記著到那裡之前先回復好能力才前進啊！另外，若選擇之前所說以外的門，便有機會找到一些道具。









再次將美丘的手下打敗後，翔等人便進入神託所的內部，竟發現有另一位魔女在沈睡中。據美丘說她叫做莉迪（レディ），是最強的魔女，只要讓她醒來的話，她便能毀滅世界！他們知道魔女的力量實在大得驚人，為了阻止美丘令莉迪甦醒，決定先將美丘消滅。

美丘的能力不是太利害，她雖然可以連續三次攻擊、令我方中毒與及















吸取我方HP ，可是我方所受損害卻很少，最讓玩者擔心的反而是她有時會集中攻擊我方一人；而我方最好利用行動力高的角色使用道具去回復同伴，而其餘的人則利用Round集中攻擊美丘，若五個回合便可輕易戰勝。

美丘終於敗給翔，可是寶菈達卻在此時現身，她利用其能力讓她及其餘兩位魔女也轉移到聖地處。由於魔女們離開了，翔等人唯有先返家再作打算。露在返回村莊後，好像滿懷心事的坐在山丘上，於是莎爾便上前慰問她，這時候，二人才知道她們也為喜歡上了異世界的人，及即將與他們分別而煩惱哩！

在露的家，阿魯拜將已決定他們要在莉迪甦醒之前要前去將另外兩位魔女殺死，然而魔女卻擁有不死身，要對付她們真的不易，相信要查閱文獻才能找出方法。說到文獻，阿魯拜將終於找到返回異世界的方法，這就是取得十顆雅提亞，現在他們已找到九個，再加上阿魯拜將手上的一個，十個終於集齊了！至於打敗魔女的方法，他們想到使用集起雅提亞的力量，製造出最強勁的魔彈，雖然暫未肯定能否將魔女消滅，可是這是唯一的辦法。說罷，各人也讚成先把魔女消滅，於是翔在村內與各村民及同伴談話和準備好一切後，便返回露家集合，馬上啟程到魔女的所在地——卡拉魯。

他們來到卡拉魯，發現市內的所有人都消失了，就連菲挪嬌也不見了，各人都開始感到奇怪。而在這時候，夏美突然覺得廢墟內有不尋常的東西，於是各人就入內調查一番。

地下廢墟

玩者這次進入的地下廢墟之內部結構，基本上是與上次入內時一樣，玩者可沿著上次走的路，便能到達地下3F。當他們來到地下3F一個要用優洛尼亞王家紋章的貨櫃處，將會與從雅姆雅姆中逃出來的爾摩路王子等人匯合，於是他們可在貨櫃內進行HP回復和購買道具。經過一晚的休息，玩者便可繼續前進。之後，把位於貨櫃上方的水龍頭扭開，便會發現於其左面的一個噴煙的地方有一條通道，玩者就能從那裡進入下面的層數。

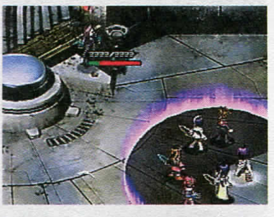
在地下4F內，玩者要先到右上方的通道，將那裡的一個機器開啟，這樣才能使位於中央下方的一條梯子打開，從而到達地下5F 。接著在地下5F乘坐電梯前往地下6F ，那裡會有一個Save Point，玩者千萬要到那裡儲存進度，因為之後會連續與兩位最後BOSS戰鬥。

進入地下6F的一扇大門內，翔終於找到魔女的所在地，其中寶菈達說卡拉魯人民的生命力，已全奉獻給莉迪，用來給她甦醒。翔聽後甚為激動，更發動出十顆雅提亞的力量！可是寶菈達卻沒有害怕，反而希望可以連他的力量也奉獻給莉迪。然而她先想自己的力量再強勁一點，所以在戰鬥之前把美丘的力量吸掉！接著戰鬥亦隨即開始。

由於敵人只有寶菈達一人，因此戰鬥時最好使用Round，以集中全力去攻擊她。她也是能連續三次攻擊我方，至於攻擊方法主要集中攻擊我方其中一人，令其氣絕以防護網消失，所以我方在每回合最少要用一人來回復同伴HP 。

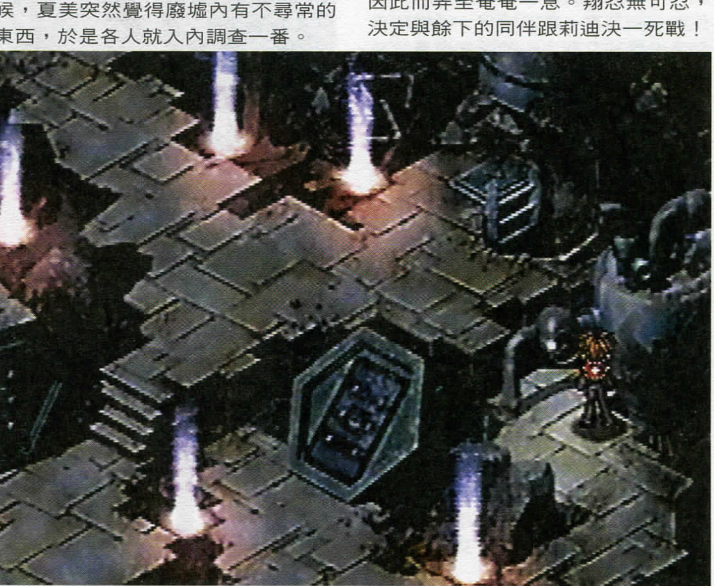
寶菈達被消滅後，她將自己的身體也奉獻給莉迪！而莉迪吸收到足夠的能量後，終於也甦醒起來。於是翔打算利用他的槍將之殺掉，可是這時候寶菈達的靈魂卻掩護了莉迪，莉迪差點被翔攻擊到使她非常憤怒，於是亦攻擊他。不過在這時候，喜歡著翔的人突然上前替他阻擋了攻擊，她更因此而弄至奄奄一息。翔忍無可忍，決定與餘下的同伴跟莉迪決一死戰！



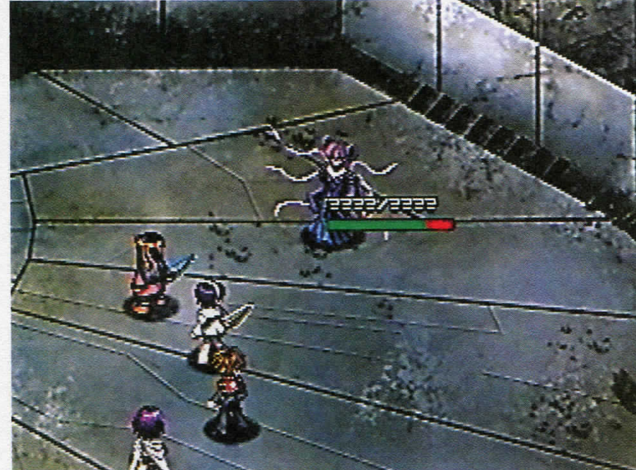


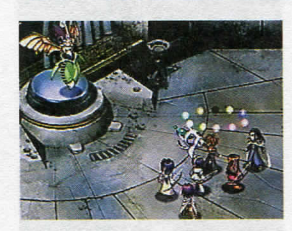












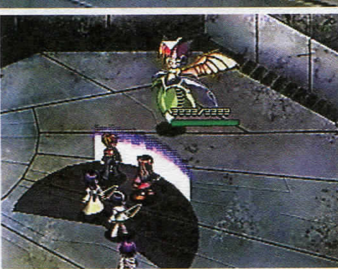












與莉迪決戰之前，由於少了一位同伴作戰，因此玩者要先編排好所有Form的構成，特別是常用的Form，當整理好後就會進入戰鬥。莉迪的能力與之前的寶菈達相差很遠，她除了可連續攻擊三次，與及每次攻擊都能扣掉接近一半的HP外，她還有兩種形態，所以即使快打敗第一形態的莉迪也不要放鬆！玩者對付她的方法就最好使用不要用魔彈，因為用途不大，反而使用Gold TIP（ゴールド）的效果還好。而與上次戰鬥一樣，雖然會減慢戰勝速度，但還是在每個回合用最少一人來回復同伴HP，便能事半功倍了。

最後，翔終於也能利用槍將莉迪消滅！可是他卻認為這次的戰鬥，勝利的是莉迪，因為她奪去了對他最重要的人。他大聲呼喊，為重要的人之死而感到悲哀。在這時候，呼喚翔來到這世界的艾莉之樹的聖女現身於其眼前，她多謝翔能夠守護到Eithea，為了答謝他，她將翔手上的屍體取走……

世界終於回復和平，Eithea的所有人民都能過回幸福的生活。而在伊奧卑洛司裡，各人都為回復和平而慶祝。當Eithea的人知道翔等人即將要返回原本的世界後，都感到十分可惜，但他們仍然希望有朝一日能再見到他們。

雖然能返回原本的世界應該是很快樂的，不過翔卻為死去重要的人而感到很難過，他懷緬過去與她一起的一點一滴，很希望將他能返回原本世界的事與她分享。不知道艾莉之樹的精靈穆素拉是否聽得懂翔的說話，牠們竟然將翔最重要的人起死回生！現在，她已經復生，能夠與翔永永遠遠在一起，而讓她復活就是艾莉之樹聖女的禮物……



伊奧卑洛司道具屋

商品	價錢
ピロドIII	10000
EXP スチール	12000
クルセイダーズ	5600
ツインドラゴン	6400
ドラゴンファング	8800
キングスブレード	12000
セイントリング	7000
ガードクリスタル	5800
回復薬	12
長壽薬	120
特效薬	500
エレの樹の雫	300
復活の宝珠	20
毒消し草	6
目覚めの粉	8
ウサギの尻尾	10
目覚めの露	50
万能薬	50
腕試しの鐘	50
ムスラの結晶	300

阿魯拜將道具屋

商品	價錢
ヘヴィアームズ	15000
クリティビュート	25000
ファイナルノヴァ	30000
クレッセントボウ	12000
EXP クロー	12000
アーティリング	8000
ソニック弾	20
H ソニック弾	60
ストロング弾	150
ソニックアロー	10
H ソニックアロー	40
ストロングアロー	100
回復薬	12
長壽薬	120
特效薬	500
エレの樹の雫	300
復活の宝珠	20
毒消し草	6
目覚めの粉	8
ウサギの尻尾	10
目覚めの露	50
万能薬	50
腕試しの鐘	50
ムスラの結晶	300
ケムケム草	200

RPS

（需要作出回答的RPS，一定要在事件發生開始時選「話をする」）

位置	出現人物	增加LAV之回答
地下廢墟	由香	—
地下廢墟	秋穗	俺もです（我也是）
地下廢墟	夏美	—
地下廢墟	夏美	—
地下廢墟	光	—
地下廢墟	夏美	—
地下廢墟	秋穗	勝てます（取得勝利）

爆機增品

《Eithea》的攻略已經完結，各位是否覺得遊戲內有很多美麗的圖畫，很想再次觀賞呢？只要各位在完成遊戲後，將爆機進度儲存，便能在Option（オプション）內的「思いでアルバム」中觀賞了！想儲齊各位女孩的圖片就要努力完成各女孩的Ending了！















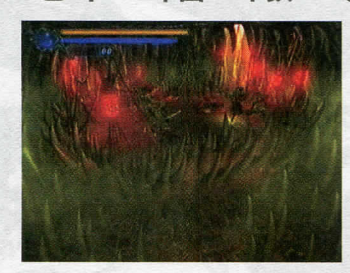
GAME DATA	
生產商	CAPCOM
售價	7800 日圓
容量	DVD-ROMX1
記憶	420KB
發售日	發售中

PS2／RPG

：咸旦仔

魔空空間

地下1階　敵：刀足輕 x 10



這裡是魔空間的第一層，因此所要對付的敵人只有十名刀足輕，由於玩者現時已擁有相當強的實力，所以可十分輕鬆便將牠們消滅。而十名刀足輕並不會同時出現，牠們會四名一組出現，玩者將其中一隻消滅後牠才會再出現一隻，直至玩者將十隻全部消滅。玩者亦可趁現在對手較弱而多些練習「一閃」必殺攻擊。

地下2階　敵：三隻眼 x 7



這層的主要對手是三隻眼，雖然數目眾多，不過牠們並不會同時間出現，只要多些使用連續攻擊便可輕易將牠們消滅。而對付牠們最好使用雷斬刀，因為它的能力是三把劍之中最平均的一把，不過就要較為小心後方偷襲的敵人，因對手經常會兩三名同時向我方攻擊，一不小心便相當重的傷害。

地下3階　敵：手長 x 2、刀足輕 x 5



今次的對手明顯地增強，在一開始時會出現兩名刀足輕和一名手長，最好先將使用戰術殼將那名手長消滅，因為留待最後消滅的話，可能會受到相當嚴重的傷害，而且在跟著下來還有17層要對付，所以先保留體力為上策。消滅完第一輪對手後，會再出一名手長和三名刀足輕，以同樣方法便可輕易通過。

地下4階　敵：手長 x 4



這次對手的數量雖然小，但實力卻絕對不會比之前的弱，而今次的對手主要是四名手長，牠們會以兩人一組出現。使用戰術殼消滅牠們是一個最快捷的方法，但會令往後的戰鬥艱辛，因此大家最好都是多些使防禦後反擊的戰術，這樣便能保留實力待危急時使用。

地下5階　敵：手長 x 2、三隻眼 x 5



第五層的對手是擁有非常高速度的三隻眼和攻擊距離相當遠的手長，如此難纏的對手相信都無法迅速將牠們解決了。首先會出現一名手長和二名三隻眼，這時大家最好盡快使用戰術殼將手長消滅，這樣便可減小腹背受敵的機會，之後便要盡快將餘的二名三隻眼消滅，因為將手長消滅後不久便會出現另一名，而且另外三名三隻眼亦會出現。

地下6階　敵：巴舒 x 12



今次的對手是較為弱的巴舒，但今次出現的數量卻十分多，要迅速將牠們消滅也不是一件易事。雖然巴舒的能力不算太高，不過大家亦不可掉以輕心，因為牠們經常會採取圍攻戰術。而對付牠們的最有效方法就是不斷使用連續攻擊將牠們的圍攻形勢打散，另外在這裡能取得螢石一顆。

地下7階　敵：薩魯卡 x 8



這次是要對付遊戲後段出現的幻魔薩魯卡，牠們的能力雖然只屬一般，但因為牠們喜歡以聯群結黨地向我攻擊，所以要消滅牠們也不是一件易事。而對付牠們最好裝備上疾風刀來戰鬥，因為這樣才能前後兼顧地將對手消滅。

地下8階　敵：巴舒 x 10 、格拿 x 4



來到第八層，今回的對手是實力較弱的巴舒和格拿，雖然牠們的能力較弱，但大家亦不可掉以輕心，因為如果大家不及早將格拿消滅的話，就算將所有巴舒消滅了，亦無法吸取牠們釋放出來的魂，而且格拿在出現一定時間後便會自動消失，那麼整場戰鬥豈不是白打。所以大家最好先主力攻擊格拿，當然亦要小心注意巴舒的動向啦！

地下9階 敵：柏拿巴舒 x 3、巴舒 x 6



這次將要面對實力相當強的柏拿巴舒和較為弱的巴舒。由於柏拿巴舒的攻擊力非常強，而且攻擊範圍相當大，因此大家最好盡快使出戰術殼攻擊將牠消滅。巴舒牠們則會經常徘徊在柏拿巴舒旁，而只要使出戰術殼攻擊柏拿巴舒，牠們亦會因被波及而受到一定的傷害，另外，在這裡能取得一個丸藥。

地下10階　敵：奧華薩 x 4、格拿 x 4



來到魔空空間一半位置，今次的對手可算是歷層之中最強的幻魔奧華薩，除此之外還加上浮於半空相當難攻擊的格拿，這場可說是一場相當難纏的戰鬥。而攻擊方法最好先使用戰術殼攻擊將奧華薩消滅，隨後便輪到格拿，不過大家要緊記攻擊格拿的速度一定要快，否則牠到一家時間便會消失。

地下11階 敵：利那魯多 x 5



經過頭十層的苦戰相信體力已消耗不小了，大家在進入此層前最好先補充體力。講回此層，今次的對手是最難纏的利那魯多，牠們的分裂亦是最令人頭痛的，不過牠們的能力並不算太強，只要將牠擊倒在地上後，立即使用刺擊便可輕易將牠們消滅，而在這層中亦能取得螢石一顆。

地下12階 敵：利那魯多 x 4、格拿 x 4



今次的對手又是利那魯多，除此之外還有格拿，雖然牠們的數目不多，但利那魯多往往再擊倒後分裂出多個利那魯多出來，並且做成圍困情況。由於利那魯多能作出遠距離攻擊，因此大家今次首先的攻擊對象將會是利那魯多，先將牠們消滅後才慢慢收拾格拿，那樣才能確保不會被消耗大量體力。

地下13階 敵：利那魯多 x 3、薩魯卡 x 4



同樣是要對付利那魯多，不過今次將會加上遊戲後段出現的幻魔薩魯卡，喜歡聯群結黨的薩魯卡再加上能遠距離攻擊的利那魯多，要輕易消滅牠們也不是一件易事。雖然攻擊薩魯卡較為實用的武器是疾風刀，不過由於今次要同時間對付利那魯多，並且須要盡快將對手消滅免被圍困的關係，因此建議大家最好選用雷斬刀，另外，在這裡能取得身化りの木札一個。

地下14階 敵：波魯哲猛度 x 3



對手數目最少的一場戰鬥，雖然如此但牠們卻是非常喜歡偷襲的波魯哲猛度，對付一隻已經十分頭痛，可況同時間對付三隻，然而用戰術殺雖然可以快速地將牠們消滅，但為了跟著下來的戰鬥力，最好都是使用穩守突擊戰術，這種戰術雖然戰鬥時間較長，但卻能保留實力來對付跟著下來的戰鬥。另外，在這裡能取得一顆藥草。

地下15階 敵：利那魯多 x 5、波魯哲猛度 x 2



又是那些難纏的利那魯多，除此之外還有偷襲王波魯哲猛度，同時要對付兩個最麻煩的敵人，一不小心便會被擊至體無完膚。到了這種情況當然再不能保留實力了，先使用戰術殺將波魯哲猛度消滅，然後便可慢慢對付利那魯多了。另外，這裡亦能取得一張吸陣符。

地下16階 敵：闇蜘蛛 x 7



今次的對手是闇蜘蛛，牠們基本上是三隻眼的強化版，所有攻擊模式大致上與三隻眼相同，只是在攻擊力和速度比三隻眼強，亦因為牠的速度比較強，所以擊中牠的機會率較低。雖然如此，不過只要不斷使出連續攻擊，亦可輕易將牠們消滅。除此之外，大家能在這裡取得一顆藥草。

地下17階 敵：闇甲冑 x 3、手長 x 2



這次要對付的是闇甲冑和手長，其實闇甲冑便是手長的強化版，今次要同時間對付牠們，除非大家是防禦高手，否則只有使戰術殺盡快將牠們消滅，另外，大家最要小心吸取消滅敵人後所釋放出來的魂，因往往大家都會為了吸取魂而受到敵人的重擊，所以大家要看清周圍環境後才好吸取，而大家亦可在這裡取得螢石一顆。

地下18階 敵：波魯哲猛度 x 2、闇蜘蛛 x 4



來到第十八層了，這個名字是否十分恐怖呢！今次的對手是闇蜘蛛和波魯哲猛度，雖然兩個同是比較擊中的對手，而且還非常喜歡偷襲，不過大家只要盡快使用戰術殺將波魯哲猛度消滅，之後便可輕鬆地逐一將餘下的闇蜘蛛消滅，戰勝後在傳送點旁取得藥草一顆。

地下19階 敵：闇甲冑 x 3、闇蜘蛛 x 4



來到這裡相信大家的體力和鬼力都餘下不多了，而這時亦是補充的時候了，因為跟著便要對付兩名強化版敵人闇甲冑和闇蜘蛛，兩名幻魔的實力都相當強，尤其是闇甲冑牠除了攻擊力強之外，防禦力亦是眾多幻魔之中較強的。而對付牠的方法就只有先使用戰術殺將闇甲冑消滅，然後逐一將餘下的闇蜘蛛消滅。

地下20階 敵：波魯哲猛度 x 3、奧華薩 x 3



終於來到最後一層了，今次的對手是擁有強勁攻擊力的奧華薩和最喜歡偷襲的波魯哲猛度，首先要對付的目標當然是強勁的奧華薩，先使戰術殺將牠們消滅，之後便將餘下的波魯哲猛度消滅。不過大家要留意鬼力的運用，除了對付奧華薩之外，其餘的時候最好避免使用戰術殺，因為奧華薩並不是三名同一時間出現的，因此大家要保留實力來對付牠。戰勝後便能取得毘沙門之笛，這件將是能否取得最強之劍的重要道具。



敵人出現位置

場地	首次進入時出現之敵人
深遠之橋	馬西蘭斯・完全體
石骨螺旋	利那魯多x∞隻，波魯暫猛度x1隻
暗黑神殿	科迪匹拉斯

魔界神殿

石骨螺旋
幻魔泉
暗黑神殿
深遠之橋

希卡芭（ヘキュバ）

技名	攻擊力	防禦
急降下攻擊	48	可
鐮攻擊	32	可
左右鐮コンボ	22	可

BOSS：希卡芭

希卡芭是首個空中BOSS級敵人，除了等待牠降下時攻擊之外，一般攻擊都對牠起不了作用，而且地面上還不斷有薩魯卡攻擊左馬介，今次可說是一場非常難纏的戰鬥。大家除了主力對付希卡芭之外，同時亦要注意薩魯卡的圍攻。其實希卡芭的攻擊模式全都是先俯衝下，大家只要聽到希卡芭的叫聲立即按L1鍵防禦，便能阻止牠的攻擊並能立即作出反擊。而攻擊牠的最有較方法是，當大家走到希卡芭底下時立即使出白風・戰術殼，擊中後希卡芭便會有一段時間降下來，這時大家立即裝備上雷斬刀，並立即使出紫雷・戰術殼，只要重複使用這種戰術，相信數會合便能將牠擊敗。





三十六

將希卡芭打敗後「汐見櫓」亦同時發生爆炸，在窗外的楓立即向左馬介揮手示意，原來爆炸是由楓作成的，她已將整個「汐見櫓」放滿炸藥。此時被擊倒的希卡芭亦再次起來，並立即衝向逃走中的左馬介攻擊，正當牠接近左馬介的時候，屋頂的橫樑突然塌下來，希卡芭來不及閃避給橫樑擊中葬身於火海之中。而左馬介和楓趕及在第二次爆炸前逃離現場，雖然二人能及時逃離，但仍因巨大的反振力而暈倒。隨湖水漂流下來到「枯流」的淺灘上，左馬介醒來後便立即看楓的情況，但楓因體力透支過度和受了點振盪而仍未甦醒過來，於是左馬介便先帶楓回「天守閣・待機部屋」休息，安置好楓後左馬介亦出發到幻魔世界將雪姬和夢丸救回。





三十七

離開「天守閣・待機部屋」後便向「稻業山城1階」進發，不過再進入「稻業山城1階」之前最好先到「守候室（詰め所）」進行強化以及儲存，因為進入後便立即進行一場激戰，而且亦無法返回天宏閣。來到六角形物體前左馬介記起最妙之書六卷上所提及過開啟幻魔之門的方法，於是便立即裝備上破魔弓以及破魔矢向六角形物體射向，果然能將牠擊破。跟著左馬介便步步為營地打開幻魔之門進入「深遠之橋」，進入後基露坦斯達再次出現眼前，牠為了阻止左馬介繼續前進，於是便喚出牠最新研製的馬西蘭斯・完全體來，而戰鬥亦隨之而展開。







BOSS：馬西蘭斯・完全體

今次再與馬西蘭斯戰鬥，牠的各種能力都比上次強得多，不過牠的戰鬥模式基本上與之前的相同，因此大家與牠戰鬥的方法和上次的都是相近，都是以戰術殺攻擊先將牠的盾擊破，接著以遊擊戰術與牠戰鬥，不過大家要小心的是今次的戰場比上次細，所以要多些利用走位（按R1 後左右走）閃到牠身旁給予重擊。當馬西蘭斯的盾被擊破後，牠手上便會變多一把刀，而攻擊模式亦會有所改變，牠會以雙刀護體不斷旋轉攻擊向我方，此招看起來好像很可怕，其實只要能擋著牠第一擊，便可立即作出反擊，重複地使用此方法便可輕鬆將牠消滅。







馬西蘭斯・完全體（マーセラス）

技名	攻擊力	防禦
右振り下ろし	37	可
右振り上げ	34	可
突き	30	可
右水平斬り	24	可
体当たり	36	可
回轉斬り	36	可
追い討ち打ち下ろし	24	可
二段連續斬り	14	可
裏回轉斬り	36	可
体当たりからの斬り上げ	28	可
体当たりからの突き	24	可
右振り上げからの二段連續斬り	20	可
体当たりからの回轉斬り	32	可

三十八

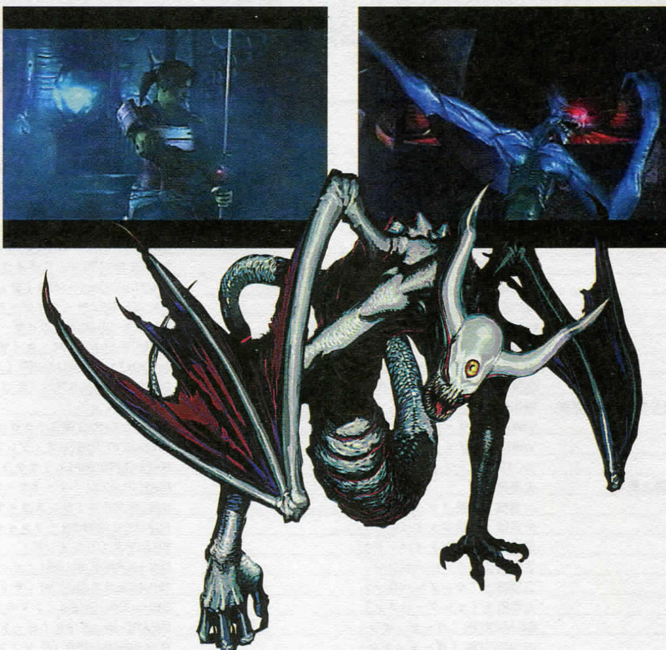
擊敗馬西蘭斯・完全體後便繼續向前進發，進入「幻魔泉」先利用前方的鬼力之泉回復鬼力，而這時大家會發現泉的旁邊有一條通道被有機物封鎖著，如果大家是沒有到「魔空空間」取得毘沙門之笛的話，就可以不用理會，因為此門是須要毘沙門之笛才能開啟的。吹奏毘沙門之笛後，封鎖通道的有機物便馬上升起，入內調查時在盡頭發現有一把劍插於骷髏骨雕像上，左馬介上前查看，這是左馬介手上的寶玉與劍產生共鳴，之後劍便脫離雕像浮於左馬介面前，原來此劍就是傳說最強的毘沙門之劍，這是一把不受鬼力限制一擊便可將低級幻滅消滅的神劍。取得後便到破魔鏡進行儲存，並在旁邊拾得魔界神殿地圖，接著沿「石骨螺旋」以下在盡頭處拾得兩顆丸藥。當左馬介進入「暗黑神殿」後，發現雪姬和夢丸被綁在祭壇上，正當左馬介準備上前營救她們的時候，幻魔之王科迪匹拉斯終於現身，而最終之戰亦立即展開。

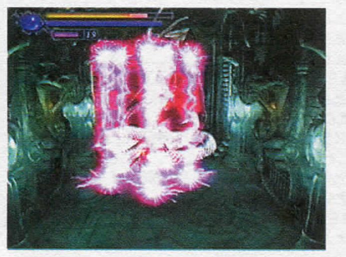


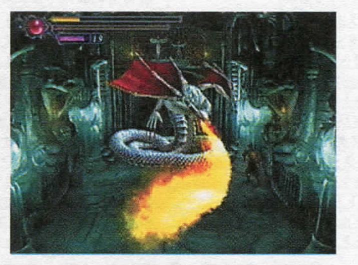


BOSS：科迪匹拉斯

科迪匹拉斯基本是一個不會動的敵人，雖然牠是最終的BOSS，但以左馬介現時的能力要戰勝牠亦不是一件難事。牠的攻擊模式主要有三種，一是召換出雷電攻擊我方，不過大家只要留意地下的黑影便可輕易避開。二是以利爪刮起巨風令我方退開，之後再以利爪擊向我方，不過大家只要在被吹開的時候立即作出防禦，待牠以利爪擊向我方才放手，這樣便能輕鬆擋住牠的攻擊。三是範圍最廣的噴火攻擊，當與上此招時只要走到畫面最上方便能避開。而攻擊牠的方法十分簡，只要不斷向斬擊，當牠倒下時便立即向牠的頭施予重擊，重複使用此方法便能輕易將牠消滅。







科迪匹拉斯（フオーティンブラス）

技名	攻擊力	防禦
フォーティンカッター	37	可
フォーティンストライク	52	可
フォーティンウレス	40	不可
フォーティンレーザー	34	不可
フォーティンサンダー	36	不可
ファイナルフォーティンブレス	16	不可

終









裝備與攻擊技

不知道大家在遊戲時有沒有發覺，有些攻擊技不能使用？在上期也講述過，不裝備適當的 SKILL ITEM，就不能使用，但是有些技卻需要裝備兩種 SKILL ITEM 才能使用，現在就把這些 ITEM 一一公開。

TEXT BY 機動戰士MS

作品名	對象	可使出之攻擊技	裝備SKILL ITEM
GB 原創	GUNBER（ガンバー）	GUNBER KNOCK（ガンバーノック）	POWER UNIT（パワーユニット）
	GUNBER01（ガンバー01）	GUNBAT GUN（ガンバットガン）	POWER UNIT（パワーユニット）
	SETER（ゼッター）	SETER FLUSH（ゼッターフラッシュ）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	SETER（ゼッター）	WATER BUSTER（ウォーターバスター）	SONIC POWER（ソニックパワー）＋CANNON UNIT（キャノンユニット）
	SETERGUNBER（ゼッターガンバー）	THUNDER SHINNING（サンダーシャイニング）	POWER UNIT（パワーユニット）＋SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
勇者	DINO GAIST（ダイノガイスト）	DINO SHIELD（ダイノシールド）	GUN UNIT（ガンユニット）
	DINO GAIST（ダイノガイスト）	DINO TWIN BLADE（ダイノツインブレード）	SONIC POWER（ソニックパワー）＋BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	EXKAISER（エクスカイザー）	SPIKE CUTTER（スパイクカッター）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	EXKAISER（エクスカイザー）	SHOT BOOMERANG（ジェットブーメラン）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）＋RIFLE KID（ライフルキット）
	KING EXKAISER（キングエクスカイザー）	KAISER BEAM（カイザービーム）	LASER POWER（レーザーパワー）
	KING EXKAISER（キングエクスカイザー）	KAISER CROSS（カイザークロス）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	KING EXKAISER（キングエクスカイザー）	KAISER BLASTER（カイザーブラスター）	FLAME POWER（フレイムパワー）＋CANNON UNIT（キャノンユニット）
	ULTRA LAKER（ウルトラレイカー）	SHOULDER CRUSHER（ショルダークラッシュ）	POWER UNIT（パワーユニット）
	GOD MAX（ゴッドマックス）	G COSMIC BUSTER（Gコズミックバスター）	CANNON UNIT（キャノンユニット）
BRAVE SAGA2 原創	SHIZUMA（シズマ）	木刀（ぼくとう）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	VARION（ヴァリオン）	CROSS SHOOTER（クロスシューター）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	VARION（ヴァリオン）	GRENETT MISSILE（グレネードミサイル）	RIFLE KID（ライフルキット）＋CANNON UNIT（キャノンユニット）
	VICTRION（ヴィクトリオン）	SATELLITE RIFLE（サテライトライフル）	RIFLE KID（ライフルキット）＋LASER POWER（レーザーパワー）
太陽之勇者	火鳥勇太郎	FIRE PUNCH（ファイヤーパンチ）	POWER UNIT（パワーユニット）
	火鳥號（武裝ファイバード）	SAN SLIDER（サンスライサー）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
	火鳥號（武裝ファイバード）	FLAME CANNON（フレイムキャノン）	CANNON UNIT（キャノンユニット）＋FLAME POWER（フレイムパワー）
	火鳥號（武裝ファイバード）	BRAVE F（ブレイブF）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	五型戰士（サンダーバロン）	GATHERING SLUSH（ギャザリングスラッシュ）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	五型戰士（サンダーバロン）	THUNDER CANNON（サンダーカノン）	THUNDER POWER（サンダーパワー）
	五型戰士（サンダーバロン）	DRILL CRUSHER（ドリルクラッシャー）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）＋RIFLE KID（ライフルキット）
	GUARDION（ガーディオン）	GUARD BLASTER（ガードブラスター）	GUN UNIT（ガンユニット）
	GUARDION（ガーディオン）	G DISCHARGER（Gディスチャージャー）	CANNON UNIT（キャノンユニット）＋BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
傳說之勇者	泰丹（ダ・ガーン）	DA-GARN BOMBER（ダ・ガーンボンバー）	RIFLE KID（ライフルキット）
	泰丹（ダ・ガーン）	DA-GARN NAPALM（ダ・ガーンナパーム）	POWER UNIT（パワーユニット）＋FLAME POWER（フレイムパワー）
	泰丹X（ダ・ガーンX）	ICE FLARE（アースフレアー）	CANNON UNIT（キャノンユニット）＋POWER UNIT（パワーユニット）
	神勇飛鷹（スカイセイバー）	SABER BOOMERANG（セイバーブーメラン）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
	神勇飛鷹（スカイセイバー）	SABER ATTACK（セイバーアタック）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	威霸地龍（ランドバイソン）	LAND CRUSHER（ランドクラッシャー）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
	威霸地龍（ランドバイソン）	LAND CANNON（ランドカノン）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	七重變型體（セブンチェンジャー）	C SHUVELT（Cシュヴェルト）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	七重變型體（セブンチェンジャー）	C SHUVELMEN（Cシュヴェルメン）	POWER UNIT（パワーユニット）＋LASER POWER（レーザーパワー）
勇者特急	加爾（ガイ）	GAINE SHOT（ガインショット）	GUN UNIT（ガンユニット）

	超能加爾（マイトガイン）	SIGNAL BEAM（シグナルビーム）	LASER POWER（レーザーパワー）
	超能加爾（マイトガイン）	動輪劍（どうりんけん）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	保衛先鋒（ガードダイバー）	DIVER（ダイバーデチネイター）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）＋GUN UNIT（ガンユニット）
	Try Bomber（トライボンバー）	BOMBER GUNTLET（ボンバーガントレット）	POWER UNIT（パワーユニット）
	Try Bomber（トライボンバー）	BOMBER MISSILE（ボンバーミサイル）	RIFLE KID（ライフルキット）＋CANNON UNIT（キャノンユニット）
	黑加爾（ブラックマイガイン）	BLACK SIGNAL BEAM（ブラックシグナルビール）	LASER POWER（レーザーパワー）
	黑加爾（ブラックマイガイン）	DOUBLE 動輪劍（ダブルどうりんけん）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	黑加爾（ブラックマイガイン）	BLACK 動輪劍（ブラックどうりんけん）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	飛龍	飛龍BLAZSE（ヒリュウブレイザー）	GUN UNIT（ガンユニット）
勇者警察	DECKERD（デッカード）	MAGNUM（マグナム）	GUN UNIT（ガンユニット）
	J-DECKER（ジェイデッカー）	J-BUSTER（ジェイバスター）	CANNON UNIT（キャノンユニット）
	J-DECKER（ジェイデッカー）	J-BUSTERGUN（ジェイバスターガン）	GUN UNIT（ガンユニット）＋BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
	J-DECKER（ジェイデッカー）	MAX F BUSTER（マックスFバスター）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	BUILD TIGER（ビルドタイガー）	TIGER BEAM（タイガービーム）	LASER POWER（レーザーパワー）
	影丸（シャドウ丸）	警察犬模式（ケイサッケンモード）	POWER UNIT（パワーユニット）
	影丸（シャドウ丸）	手裏劍（しゅりけん）	SONIC POWER（ソニックパワー）＋BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
	陽炎（カゲロウ）	手裏劍（しゅりけん）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	陽炎（カゲロウ）	手裏劍2（しゅりけん2）	SONIC POWER（ソニックパワー）＋BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
黃金勇者	多拉（ドラン）	龍牙劍（りゅうがけん）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	黃金勇者（ゴルドラン）	SHOULDER VULCAN（ショルダーバルカン）	GUN UNIT（ガンユニット）
	黃金勇者（ゴルドラン）	DINO BREAKER（ダイノブレイカー）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	黃金勇者（ゴルドラン）	超級龍牙劍（スーパーりゅうがけん）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	艾班查（アドベンジャー）	MEGA RIFLE（メガライフル）	LASER POWER（レーザーパワー）
	艾班查（アドベンジャー）	一齊掃射（いっせそうしゃ）	GUN UNIT（ガンユニット）＋CANNON UNIT（キャノンユニット）
	斯柏尼昂（シルバリオン）	TRISHIELD（トライシールド）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋LASER POWER（レーザーパワー）
	Captain Shark（キャプテンシャーク）	HI CHRACTIKER（HIギャラクティカ）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	Captain Shark（キャプテンシャーク）	SPIRAL LAUNCHOR（スパイラルランチャー）	POWER UNIT（パワーユニット）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	奧沙利2號（ウサリンMK-II）	LOVE LOVE ATTACK（ラブラブアタック）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	奧沙利2號（ウサリンMK-II）	CARROT BEAT（キャロビット）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）＋THUNDER POWER（サンダーパワー）
勇者指令	DAG-FIRE（ダグファイアー）	FIRE BLASTER（ファイヤーブラスター）	FLAME POWER（フレイムパワー）
	FIRE DAGWON（ファイアーダグオン）	FIRE STARBIRD（ファイヤースターバーン）	LASER POWER（レーザーパワー）＋THUNDER POWER（サンダーパワー）
	SUPER LINER DAGWON（スーパーライナーダグオン）	LINER BLIZZARD（ライナーブリザード）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	SUPER LINER DAGWON（スーパーライナーダグオン）	TURBO WHEEL CUTTER（ターボホイールクカッター）	POWER UNIT（パワーユニット）
	SHADOW DAGWON（シャドーダグオン）	SHADOW大手裏劍（シャドーだいしゅりけん）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	SHADOW DAGWON（シャドーダグオン）	幻影影吹雪（げんえいかげふぶき）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	SHADOW DAGWON（シャドーダグオン）	SHADOW GUN BEAM（シャドーガンビーム）	POWER UNIT（パワーユニット）＋THUNDER POWER（サンダーパワー）
	THUNDER DAGWON（サンダータグオン）	THINDER JAVELIN（サンダージャベリン）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋LASER POWER（レーザーパワー）
勇者王	海（カイ）	WILL KNIFE（ウィルナイフ）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	GAOGAIGAR（ガオガイガー）	BROKEN MAGNUM（ブロウクンマグナム）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
	GAOGAIGAR（ガオガイガー）	風起雲動拳（ヘルアンドヘブン）	POWER UNIT（パワーユニット）＋THUNDER POWER（サンダーパワー）
	GAOFAIGAR（ガオファイガー）	MAGNUM（ブロウクンマグナム）	POWER UNIT（パワーユニット）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	布羅霍特（ビッグボルフォッグ）	JET WAPPER（ジェットワッパー）	POWER UNIT（パワーユニット）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	布羅霍特（ビッグボルフォッグ）	4000 MAGNUM（マグナム）	GUN UNIT（ガンユニット）
	超龍神	DOUBLE RIFLE（ダブルライフル）	LASER POWER（レーザーパワー）＋RIFLE KID（ライフルキット）
勇者聖戦	BAAN（バーン）	BAAN THUNDER（バーンサンダー）	THUNDER POWER（サンダーパワー）
	BAAN（バーン）	DRAGON BURST（ドラゴンバースト）	FLAME POWER（フレイムパワー）
	BAANGAAN（バーンガーン）	CROSS IMPACT（クロスインパクト）	SONIC POWER（ソニックパワー）＋BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	SPLARION（スペリオン）	GATLING NEEDLE（ガトリングニードル）	GUN UNIT（ガンユニット）
	SPLARION（スペリオン）	PHOENIX STORM（フェニックスストーム）	FLAME POWER（フレイムパワー）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	MACH SPLARION（マッハスペリオン）	FIRE WING（ファイヤーウイング）	FLAME POWER（フレイムパワー）
	MACH SPLARION（マッハスペリオン）	PLASMA TRIBE（プラズマトライク）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）＋BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
	GUILDION（ギルディオン）	GARLING NEEDLE（ガドリングニードル）	GUN UNIT（ガンユニット）
	GUILDION（ギルディオン）	PHOENIX STORM（フェニックスストーム）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
	DARK GUILDION（ダークギルディオン）	DARK SHOOT（ダークショット）	GUN UNIT（ガンユニット）
	DARK GUILDION（ダークギルディオン）	PHOENIX STORM（フェニックスストーム）	POWER UNIT（パワーユニット）＋FLAME POWER（フレイムパワー）
	MAGNA（マグナ）	GRAND LAUNCHER（グランドラチャー）	GUN UNIT（ガンユニット）
	MAGNA（マグナ）	MAGNA BURST（マグナバースト）	FLAME POWER（フレイムパワー）
	MAGNA（マグナ）	DOUBLE CROSS IMPACT（ダブルクロスインパクト）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	FLASH（フラッシュ）	PLASMA BOOMERANG（プラズマブーメラン）	THUNDER POWER（サンダーパワー）
	FLASH（フラッシュ）	MACH 突（マッハづき）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）
絕對無敵	雷神王（ライジンオー）	RIZINE BOOMERANG（ライジンブーメラン）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）
	雷神王（ライジンオー）	RISING DDE（ライジングDDE）	SYNCHRO UNIT（シンクロユニット）
	雷神王（ライジンオー）	RIZINE FLUSH（ライジンフラッシュ）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋LASER POWER（レーザーパワー）
元氣爆發	伏魔金剛（ガンバルガー）	GANBAR FLARE（ガンバーフレアー）	FLAME POWER（フレイムパワー）
	伏魔金剛（ガンバルガー）	GANBAR SLUGGER（ガンバースラッガー）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）＋BLADE PARTS（ブレードパーツ）
熱血最強	哥修羅（コウザウラー）	ZAURA BOMBER（ザウラーボンバー）	POWER UNIT（パワーユニット）
	哥修羅（コウザウラー）	WATER BEAM（ウォータービーム）	CANNON UNIT（キャノンユニット）＋LASER POWER（レーザーパワー）
完全勝利	大帝王（ダイテイオン）	DAI SAUCER（ダイソーサー）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）＋POWER UNIT（パワーユニット）
魔動王	地陽俠（グランゾード）	ENERGY BORT（エネルギーボルト）	FLAME POWER（フレイムパワー）
	地陽俠（グランゾード）	SALAMANDER（サラマンダー）	POWER UNIT（パワーユニット）＋LASER POWER（レーザーパワー）
	風飄俠（ウィンザード）	S X BARWLER（Sエクスプローラー）	THUNDER POWER（サンダーパワー）
	風飄俠（ウィンザード）	H SP-LAUNCHER（Hスプランチャー）	BOOMERANG KIT（ブーメランキット）＋SONIC POWER（ソニックパワー）
	水捲俠（アクアビート）	SEBENT TRAP（サーペントラップ）	SONIC POWER（ソニックパワー）
	水捲俠（アクアビート）	BREEZE CRUSH（ブリーズクラッシュ）	LASER POWER（レーザーパワー）＋POWER UNIT（パワーユニット）
鎧傳	烈火之僚（リョウ）	蒼鉛斬（そうえんざん）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）＋FLAME POWER（フレイムパワー）
	光輪之征士（セイジ）	雷公斬（ライコウサン）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋POWER UNIT（パワーユニット）
	水滸之伸（シン）	長流覇（ちょうりゅうは）	CANNON UNIT（キャノンユニット）＋LASER POWER（レーザーパワー）
	金剛之秀（シュウ）	貫徹（ガンテツサイ）	BLADE PARTS（ブレードパーツ）＋POWER UNIT（パワーユニット）
	天空之當麻（トウマ）	真空爆（シンクウハ）	SONIC POWER（ソニックパワー）＋RIFLE KID（ライフルキット）
太陽之牙	達拉姆（タグラム）	ROCKET LAUNCHER（ロケットランチャー）	CANNON UNIT（キャノンユニット）＋POWER UNIT（パワーユニット）
裝甲騎兵	SCAPE DOG（スコープドッグ）	HEAVY MACHINE GUN（ヘビィ・マシンガン）	GUN UNIT（ガンユニット）＋POWER UNIT（パワーユニット）
	RAPID DOG（ラピドリードック）	內屬 MACHINE GUN（ないぞうマシンガン）	GUN UNIT（ガンユニット）
	RAPID DOG（ラピドリードック）	爆雷（ばくらい）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋FLAME POWER（フレイムパワー）
機甲界	加利亞（ガリアン）	鞭（ムチ）	POWER UNIT（パワーユニット）
	阿沙特加利亞（アサルトガリアン）	RIA GUN（リアガン）	LASER POWER（レーザーパワー）
	阿沙特加利亞（アサルトガリアン）	阿沙特 CANNON（アサルトキャノン）	THUNDER POWER（サンダーパワー）＋CANNON UNIT（キャノンユニット）
巨神哥古	哥古（ゴーグ）	岩石投（がんせきなげ）	RIFLE KID（ライフルキット）
	哥古（ゴーグ）	GIANT KICK（ジャイアントキック）	POWER UNIT（パワーユニット）

by 隨風



各位是否還記得，本刊（GPM）曾經為大家介紹過一隻名為《風雲王座》的ONLINE GAME 呢？由免費到收費、由很少會員到現在萬人上線，它的成功是大家有目共睹的。不過他們並沒有因此而自滿，更推出資料片讓各位玩得更加盡興，現在就為大家介紹！

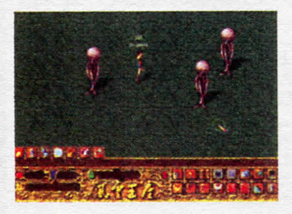
生產商：邦博科技
發售商：邦博科技
發售日：預定3月
遊戲類型：ONLINE RPG

新功能、新景象



也許是現在的ONLINE GAME 大多都有組識團體的功能吧？因為《風雲王座》立即在資料片中加入讓二至四個玩者組成一個小團體，一起攻擊敵人的功能，當然經驗值必需平均分配啦！另外，新怪物及寵物的加入已是必然的，不過追加了什麼就要靠玩者自己發掘了！最後，遊戲還加入了不少新任務及劇情呢，相信這對各位老手來說是一個好消息吧？

風雲王座 聖令榮光
風雲王座 再起風雲



資料片都有故事？

由於聖加洛王國的分裂，導致整個世界皆產生巨變、秩序大亂。天界的力量再也無法控制地界，魔物們肆無忌憚地在人間各處引起騷亂，並屠殺他們眼中的軟弱生物－人類。終於有一班戰士們不能忍受魔物們的肆意屠殺，集合起來要把魔物們消滅。



生產商：協倫科技
發售商：協倫科技
發售日：預定3月
遊戲類型：ACT

今次的受害者是小白嗎？

要是各位有看過小新的話，應該都記得小新常常欺負小白吧？不知在遊戲中小白會否又成為受害者呢？遊戲的玩法很簡單，就是邊行走邊攻擊，而可使用的武器有槌子、水槍及泡泡槍等，更甚者可以使用小白呢，希望小新別把牠亂丟就好了！



數年前，曾經有一套日本漫畫在香港備受爭議，年青人及小朋友說他好有趣、可是大人卻說他壞教細，到底他是誰？他就是年紀小小卻鬼計多端的《蠟筆小新》－野原新之助了！現在小新又有點無聊，於是跟妹妹小葵及愛犬小白再次起哄，誓要在電腦世界玩過天翻地覆！

小新：「嘿嘿～姐姐妳有空嗎?」

既然身為哥哥…

某一天，小新跟妹妹小葵到街上去玩，途中遇上同學妮妮，於是三人決定到郊外玩！此時小葵找到了一顆美麗的琉璃珠子，原來這是顆有神奇力量的水晶，而且更是壞人集團的目標。由於小葵曾經接觸過水晶，壞人集團以為小新他們把水晶藏起來，於是便把小葵捉走，並要求小新帶著水晶到兒童公園去救回小葵…







by 隨風

自認為上知天文、下知地理嗎？腦筋好、轉得快又是否閣下的優點呢？若果各位想試試用腦用至心力交瘁的地位，不妨試試這隻遊戲吧！內存十萬多條問題讓各位獨自或是跟朋友遊玩，要是答對了就能得到IQ及遊戲中的錢幣—Q幣，當然答錯的話嘿，嘿嘿，後果可要自付喲！

搶救豬頭大作戰 WHO'S THE PIG



各樣問題令你頭昏腦脹！





遊戲中共有十萬多條問題考驗玩者的智慧，當中有語文、藝術、電玩、



你是否豬頭豬腦？

IQ題等題目，即使閣下是諾貝爾獎的得主也不一定可以全數回答！而且除了內置的題目外，玩者還可以隨時留意生產商的網頁，看看什麼時候有新題目公佈，趕快下載回來玩過痛快吧！當然各位也可以安裝網絡版跟其他玩者一起比賽及聊天，可以認識新朋友又能測試自己的能力！

答問題說故事

如果各位喜歡一個人獨自答答問題，用來消磨時間也是一個不錯的選擇。玩者除了可以答問題之外，還可以選擇一個喜歡的角色來進行遊戲，這個角色會隨著玩者答問題而發生不同的事件，亦令遊戲變得更多采多姿。



生產商：宏碁戲谷
發售商：元碁
發售日：預定3月
遊戲類型：ETC

《金庸》勁定《古龍》勁？



生產商：華義國際
發售商：華義國際
發售日：預定3月
遊戲類型：RPG

提起武俠小說時，相信各位除了相信金庸先生之外，另一個一定會想起的人相信是古龍先生吧？《絕代雙驕》、《楚留香傳奇》等名作皆是出自古龍先生的手筆，不但老少咸宜，還改篇成電影、電視劇等，其受歡迎程度可見一斑。如果各位想一次過重溫古龍先生的名作，但又不想把小說重頭再看一次，不妨試試此作吧，也許它能把你帶進古龍先生的武俠世界呢！

由多變一

雖然遊戲的背景參考了多篇古龍先生的著作，可是始終還是會出現一個只屬於此作的故事背景，現在就來為大家介紹吧！玩者所扮演的角色名為沈孤雲，年幼時父親為了阻礙官府捉拿異黨，而把他託付給一位朋友照顧。而在16歲的時候，大家都認為沈孤雲該到外面闖蕩江湖了，自此便開始了他的冒險生涯。到底他是會出路遇貴人，還是被奸人所害，這就要靠玩者來經營囉！

多個故事，多個結局





既然遊戲是由多個不同的故事結合而成，只有一個結局豈不是太單調了嗎？幸好遊戲的自由度十分大，可供玩者選擇自己想做的任務，隨著完成的任務，玩者所得到的結局也會有所改變。另外，除了直接影響結局的主線劇情之外，遊戲還會出現不少支線任務，它們雖然不會令劇情有所改變，可是卻能讓遊戲的變化更大，亦免卻了出現空檔的機會。

TEXT：小悠



發行商：Verant Interactive
發售日：2001 年中
遊戲類型：SHG
系統需求：PC
網上對戰專用遊戲

《PLANETSIDE》

PC上3D射擊遊戲最新作登場！

一說起PC的網上對戰遊戲，大家也是否想起了即時戰略的SLG和射擊對戰的SHG遊戲呢？在近來推出的對戰ONLINE GAME 之中，也沒有一個是十分突出的作品。這是因為網上對戰總是限制於人數和系統之上，系統太複雜的話是會令玩者感到困難，人數太多的話又會使SERVER負擔不了而速度大大減少，嚴重影響到網上對戰的遊戲效果。不過在這一年的年中有一隻非常突出的ONLINE 射擊遊戲將會推出，便是Verant Interactive 製作的《PLANETSIDE》了。也是今期筆者要介紹給大家的遊戲來。







能夠利用由廠商經營的SERVER作網上對戰，遊戲史上初ONLINE 專用3D 射擊遊戲《PLANETSIDE》，是在今年中推出的ONLINE GAME 之中最被受注目的一隻。魅力所在相信是它能夠使3500人同時進行遊戲的巨大規模了，還有它的系統是十分多元化的，既可以作《HALF-LIFE》和《QUAKE III ARENA》的10 人程度小對戰，也可以作千多人的大型戰爭。為了令玩者可以在網上對戰時更加暢順和更容易連繫著SERVER，廠商會嘗試使用經常起動型的SERVER，這也是遊戲史上第一次的新嘗試。

遊戲的設定是有四個巨大企業要爭奪惑星的主權，而玩者便是企業所雇用的傭兵了。這一個以未來世界為背景的舞台，有著十分詳細的設定呢！例如在遊戲之中，雇用了玩者是以一個被企業佔領了的都市作為據點，去和敵人的雇兵進行戰鬥。企業會按玩者的退敵的功積去發放獎金，而且玩者在組織中是有RANK的，當然玩者的戰績越好，在組織中的地位便越高了。這種含RPG 成份的系統令這個射擊遊戲添上多少特色。不過《PLANETSIDE》是和《EVERQUEST》同樣是需要玩者支付SERVER 使用費的，這樣也是令玩者不厭倦這遊戲的手法來嗎？而作為STARTING POINT 的自軍都市，是不論我方和敵方也不能發砲的安全地帶。在非戰鬥的情況下多也是在都市之中與其他玩者作交流的，除此之外每一個玩者也是有一家專用的房間，在那兒會有一部電腦可以調查惑星上戰鬥的情況，也可以和其他的玩者作遊戲中的通訊。而電腦是會按玩者的LEVEL去委託不同的任務給玩者，這些也是玩者預先不會知道的活動來。







戀愛SLG幾乎是在日本PC遊戲界之中有著領導的地位，在每一個月的時間表之中有8成也是這類遊戲。在1996年推出過的一隻十分經典的戀愛SLG遊戲《同窗會~Yesterday Once More~》，現在相隔5年的光陰fandc推出這遊戲的繼集《同窗會again》，大家還記得故事嗎？今次的遊戲背景是發生在高原同窗會之後的一年半，是以主角久保達也沒有和任何人一起的情況下開始新的故事，現在便由筆者來為大家介紹一下。





同窗會again



PC 戀愛模擬名作復活！

發行商：F&C · FC01
發售日：1月26日
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98/2000/Me

同窗會的同伴再度登場

一年半的時間，各人也有新的動向和發展。要將所有前網球部的成員召集回來是鞍掛不二男的主意來，而這次大家決定了滑雪和溫泉旅行作為活動。今集登場的女角們也是上集登場過的，小早川瑞穗、佐柏夏奈子和狩野真琴等等。因為今次的旅行是在冬天的年尾發生，所以主角可以和大家一起快樂的渡過聖誕和新年，還有一起打板球和造年糕呢！而男性角色方面當然是不會少得了主角的好友洋介和龍助，至於遠藤進便沒有圖可以讓大家看了，不過今集是有新的男角登場呢！是否和其他男角一樣是主角的戀愛對手呢？那便要各位自己找答案了。









多姿多彩的EVENT令人期待

《同窗會again》的玩法基本上是和前作的玩法是一樣，同樣是以角色們所居住的地方作為遊戲舞台。在學校的活動之中和在街上也會有不同的EVENT出現，令主角遇上其他女孩子和同伴。而整個故事是在七個星期之中發生的，玩者必須在這七個星期之中把握機會去和喜歡的女孩子提高好感，最後便可以在溫泉旅行之中出現大的EVENT了。

今次的續集是在AVG形式的系統之上加入了許多分支，讓大家可以在答問的選擇之中去到不同的EVENT，比較起前作是進化了一點兒呢。另一方面，在如何分配這七個星期的時間也是十分重要的，因為許多EVENT是在特定的日子和某一個時間才發生，玩者必須適當的使用時間才可以作完美的攻略。











在富士電視台的「Visual Queen of The Year 2000」中，除了曾介紹過的川村亞紀、三津谷葉子、周防玲子之外，今次的美女—「櫻井裕美」亦是其中一員。現年19歲的櫻井裕美已經成為了「ViVi」的正式模特兒，而且參與了連續劇集《Rocket Boy》的演出。不但如此，櫻井裕美更會由4月開始參演TBS的新劇集「最接近天國的男人」，而今次亦是她首次成為劇中的正式演員。

PROFILE

本名：北出裕美/Kitade Yumi
出生日期：1981年5月24日
年齡：19歲
出身地：滋賀縣
星座：雙子座
身高：167cm
血型：A型
三圍：B85/W60/H85
興趣：料理、製造小首飾



TEXT：MARKS

櫻井裕美 Sakurai Yumi



Anime Paradise

TEXT：小悠

魔法戰士RUI

美少女插畫師橫田守＋名Fantasy劇作家水野良的化學反應？

近年來日本動畫界開始了一種非原創劇本的動畫化趨勢，將原著漫畫動畫化的作品十分之多。先有高橋留美子的《犬夜叉》，後又有峰倉先生的《最遊記》，還有之前的《CARDCAPTOR SARURA》、《LOVE HINA》和《守護月天》等等。這些動畫化作品除了是因為原著十分受歡迎而登上螢光幕以外，也有一個共同的地方，便是以美男美女為人物作故事發展。這一點也反映在其他的動畫作品之上，例如近期完結了的《VANDREAD》和水野良的另一套宇宙Fantasy動畫新作《Project Angel》便是以美少女為人設的作品了。這個是市場需求來的嗎？那麼對作品故事有要求的人又如何滿足得了呢？很自然地便會想起將出色的原創劇本和美少女人設加在一起。今次筆者要介紹給大家的便是一個將以上兩者原素合而為一的《魔法戰士RUI》。

今年4月於WOWOW播放予定

這個RPG式冒險作品是源自RPG創作日本月刊，《DRAGON MEGAZINE》上連載的小說作品。原著同樣是出自水野良之手，而橫田守則擔任這編小說的插畫和人物設定。 比較起Fantasy和現實之間的分別，負責今次作品監督的湖山監督想突出各人物的性格，因為他今次要挑戰的是創作《羅德島戰記》名作家水野良先生的作品。面對這個有齊名劇本和名畫師的原著作品，監督在製作上也的確受到不少的壓力。他希望能為原著的表達方式在動畫之上有多少改變，令人物們在螢光幕之上作和小說有所不同的故事。Fantasy作品一向也偏重有關角色性格上的演繹，而且動畫化之後人物的行為舉動會更為明顯，萊爾、絲妮、愛娜、美妮露和米莉莎的表現的確是人期待的地方來。故事是講述在魔法師學校畢業的萊爾，跟一隊只有女性的冒險隊相遇。雖然他是成功加入了隊中進行修行，但是在女性隊中的他還未能得到其他同伴的認同。萊爾怎樣可以在這些困難和考驗之中成長過來呢？在這一隊以神官、劍士、魔術師和前盜賊也是女性的冒險隊之中又發生什麼趣事呢？敬請期待。



有碟話碟

TEXT：時雨

主唱：PORNO GRAFFITTI
發售商：SME RECORD
發售日：2 月 28 日
價格：3059 日圓

foo?

去年是PORNO GRAFFITI 大躍進的一年，他們三首 SINGLE 作品《MUSIC HOUR》、《SAUDADE》和《仙人掌》都大賣特賣，當中《SAUDADE》更有近一百萬張的銷量，年尾他們還入選了紅白，成績有目共睹。這張大碟是FANS們期待已久之作，碟名「foo?」代表了多層意義，它可以是呼吸時的「呼…」，也可以是「誰？」的「Who?」，也可以是代表這是他們第二張大碟的「Two」（日文同音），視乎你如何去看待它，它就有什麼意義。PORNO GRAFFITTI 的音樂也有類似多樣性——他們有ROCK、有POP、有RAP、有BALLAD、有演歌（？），三位成員有三種不同的音樂風格。不過PORNO的歌有一個共通點，就是它全都鼓勵人積極向前看，加上有AKIHITO強有力的歌聲為它增幅，相信聽眾們定會感受到他們想表達的訊息。

主唱：aiko
發售商：PONY CANYON
發售日：2 月 21 日
價格：1260 日圓



aiko的魅力是什麼？筆者認為是她的歌詞實在寫得出色。聽著aiko的歌，就如讀少女的日記和散文一樣。雖然筆者對這些內容早有免疫（←冷血？^^），但相信不少和aiko同年紀的朋友定會有所共鳴。當然，aiko作的曲很有流行要素，也是她能夠紅起上來的原因。那麼她這張新SINGLE《初戀》成績又如何呢，論樂曲質素這首歌和aiko之前的其他作品就顯得略為遜色，但詞則仍保持著一貫aiko風格。初戀的感覺永遠是美妙，那種連分開一瞬間都會覺得不安的焦慮感，在aiko的歌詞中都能充分表現出來。筆者尤其喜歡這首歌的第一句：「望著你，連眨眼都不捨得，今日單是望著你已很忙了」，如果真的有這樣一個心愛著對方的女孩子，做男的一方也真是很幸福呢！

VISUAL SOFT

BLOOD THE LAST VAMPIRE



COMPLETE BOX
發售日：4 月 25 日
發售商：SME VISUAL WORKS
價格：11800 日圓
監督：北久保弘之
腳本：神山健治
人物設計：寺田克也
企畫協力：押井守
作畫監督：黃瀨和哉
聲優：工藤夕貴、中村佐惠美、JOE ROMERSA

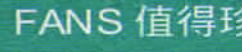
相信各位GPPS的讀者對《BLOOD THE LAST VAMPIRE》這套作品都不會陌生，因為它在最近曾以PS2遊戲的形式推出，本刊也有這遊戲的詳細攻略。不過大家知不知道《BLOOD》其實也是一套劇場版動畫來的，並已在日本方面公映多時。在下個月，《BLOOD》更將推出DVD，在香港的朋友如果想欣賞這套作品便不要錯過了！

說到《BLOOD》的最大賣點，就絕對不能不提本片強勁的幕後製作人員陣容。首先擔任整套電影故事骨幹的，是以《攻殼機動隊》、《AVALON》等作品聞名於世的押井守；電影監督一職是由《老人Z》的北久保弘之所負責；本片各個個性突出的角色，則是由著名漫畫、插畫家寺田克也（代表作：《VIRTUA FIGHTER》、《探偵神宮寺三郎》之插畫）所設計；還有由日本國際派女演員工藤夕貴為本片的女主角小夜配音……由這豪華的陣容製作出來的《BLOOD》，在日本獲得了多個映展的獎項，可見其質素絕不是普通的動畫可以比擬。





在下個月推出的這個《BLOOD》DVD COMPLETE BOX是完全限定生產的，它內裡包括了三張DVD，第一張DVD收錄了《BLOOD》在劇院播放的原裝菲林版本，第二張DVD收錄了完全數碼化，中途沒有經過菲林加工的高質素版本，第三張則是映像特典DVD，內容是100張以上高質素的3D CG劇照和製作人員的專訪等影像。再加上寺田克也的插畫等印刷特典，這絕對是《BLOOD》FANS值得珍藏的永久保存版！



STORY



故事發生於越南戰爭正打得如火如荼的1966年，當時主要是由美軍使用的日本橫田基地周圍，發生一連串原因不明的自殺事件。「組織」察覺到這些事件都是由吸血鬼所做的，於是他們派了一名帶著日本刀的制服少女潛入當地的美國人學校，她的名字是「小夜」（SAYA），是人類世界對抗吸血鬼的救世者……





ToyRaiderer

TEXT：小悠

幻想西遊

100% in KIT

在日本人的傳統之中，中國四大經典的西遊記和三國演義也影響甚深，以這兩部作品為題材的動漫畫也是多不勝數，可想而知這兩個故事是很受歡迎的。最近在動作漫畫名作《龍珠》之後，有一套十分受女性歡迎的動漫畫作品也同樣是以西遊記為題材的，便是由峰倉先生著作的《幻想魔傳最遊記》了。這是一套在日本漫畫月刊《月刊G FANTASY》連載的人氣作品，利用西遊記的故事背景和人物為舞台的藍本，再滲入一些富有現代感的設定和各人獨特的性格，便是這套作品的特色了。《最遊記》除了是一套迎來十分突出的改編作品，但是這個作品最為受歡迎的人也是一些女性來呢！相信這是因為故事中登場的人物也是帥哥的類型，尤其是一向給人大肥豬感覺的豬八戒，在作品中更加是一名有智慧和冷靜沈著的美青年。而事實上在這兩個多月的日本動畫雜誌之中，也是有許多《最遊記》的專題報導，可想而知它的確是一套令人注目的作品來。在漫畫帶起了熱潮之後便動畫化，這人氣急升的題材當然不乏模型廠商為人物們推出產品了。這次要介紹給大家的便是作品中四位主角的上色首辦了。



在這四個已上色的首辦之中，以豬八戒和三藏的造形最為突出呢！三藏的造形重點在於他的雙手，那細緻非常的表達手法和整體的配合，很突出三藏那「另類」的美形感覺，加上這個是他名場面的姿勢來，當然是帶來了不少的注目，能夠完全地將原著的感覺立體化是富高水準的作品來。豬八戒一推出這個上色首辦不久便帶來不少的好評，而今次的造形是他右手上有籠絡一條小白龍呢。可以在這個首辦中看出八戒魅力的，相信是他的一雙眼了。在眼神之中可以看見他那種隱藏著在美麗背後的恐怖，由此可見造形師在突出人物個性方面相當成功。另外，沙悟淨立體化後最大突顯的地方是他手中那長長的錫杖，還有他的特徵是那把長長的頭髮，為了使人物看起來更自然，造形師一共用了19個部件來拼呢！是四人之中使用部件的數目最多的一人。最後的孫悟空便比較普通一點了，並沒有什麼造形上的突出表現。造形師將重點放在他的四肢之上，希望藉著有「力」的表現去突出悖的人物個性。至於在身上的飾物上和衣紋上，也看出了花過一點功夫的。加上這四個首辦也是不用上色的，相信是會吸引到一些非模型玩家呢！若果你是《最遊記》FANS 的話便不要錯過了。

懷古錄

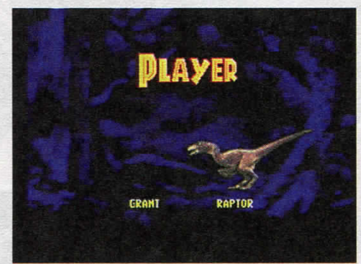
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

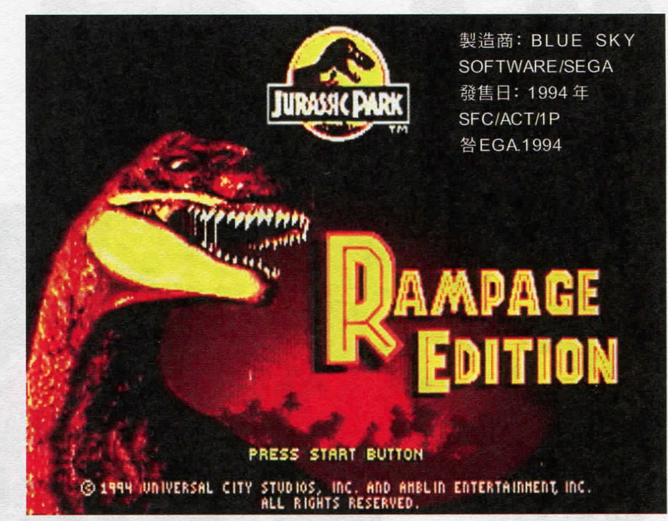
電影風氣入侵遊戲的先驅作品

TEXT：小悠

於1993年左右美國公演了風靡全球的恐龍電影作品《JURASSIC PARK》，相信這一套不論是題材和特技也令人眼前一亮的作品大家也記憶猶新。而且這套電影的受歡迎程度之高是令人意想不到的，以遊戲軟件廠商也看準這個時機和有關的電影推出遊戲。除了以往由迪士尼的動畫人物遊戲化的ACT遊戲之外，在那個時候是有電影推出遊戲是十分罕有。而這隻《JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION》也是這套電影的其中隻ACT遊戲，它在街機和PC之上也推出過其他類型的遊戲呢！不知道大家在看電影之餘，還有沒有玩過這些遊戲啊？當中有射擊的，也是有AVG的，不過今次想介紹給大家的是一隻ACT來呢！現在便由筆者來簡介一下吧。







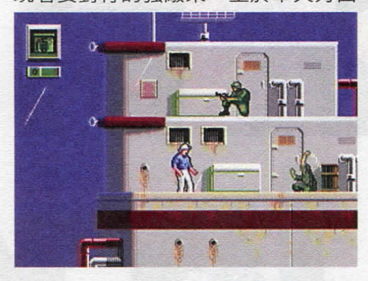
製造商：BLUE SKY SOFTWARE/SEGA
發售日：1994年
SFC/ACT/1P
㊣EGA 1994

你做恐龍定做人呢？

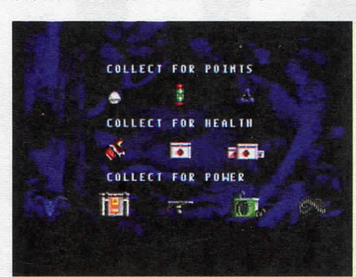
這個遊戲在PLAYER的設定之中，是可以讓玩者選擇用人或是恐龍出戰。人的話當然是森林管理員，他是可以使用大部份軍人掉下來的武器，可是最基本的武器還是麻醉鎗。人比恐龍的動作較多，可是恐龍的HP明顯是比人類多得很。而且恐龍的速度也不是十分快速，受傷的機會也比較起人類的多。

打恐龍之餘還要打人

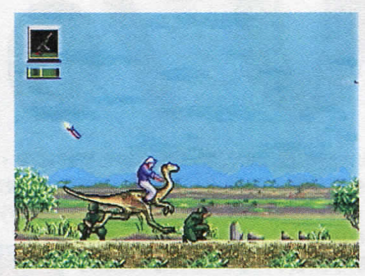
這個遊戲和原著電影最不同的地方是玩者的敵人，在這個遊戲之中有兩類傢伙是一定要對付的，一是各式各樣的恐龍，一是不知道從那裡來的軍人。恐龍方面真的是什麼品種的也有，會飛的翼龍和巨大的暴龍當然是玩者要對付的強敵來，至於軍人方面也不是弱的，他們的火箭砲、手榴彈、機關鎗、雷明登、甚至乎是戰鬥直昇機也不是用來對付恐龍的，軍人的目標也是玩者一人。不過玩者的主要去達成的並不是殺光所有敵人，而是去安全地渡過三個STAGE。三個STAGE之中有不同的地形和恐龍出現，草原的STAGE玩者可以騎速龍，主要是利用速龍的速度去擺脫敵人。森林區STAGE玩者一開始的時候已經被翼龍捉了上林頂，玩者必須要避開翼龍的飛捕往下走，在HP被扣完之前到達最下層便可以順利過版。最後的碼頭STAGE軍隊比恐龍多，玩者死在武器下的機會率非常高。加上玩者的裝備和子彈也是有限的，所以絕對是不能亂鎗掃射的。



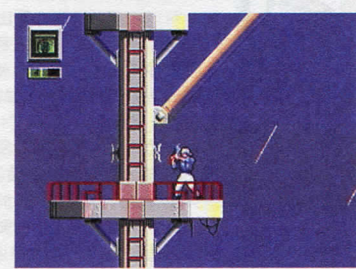
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

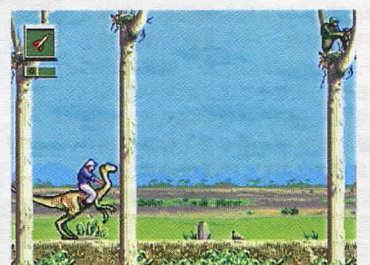
















GPS美術學會

學員：里綸





優

Pink Evil

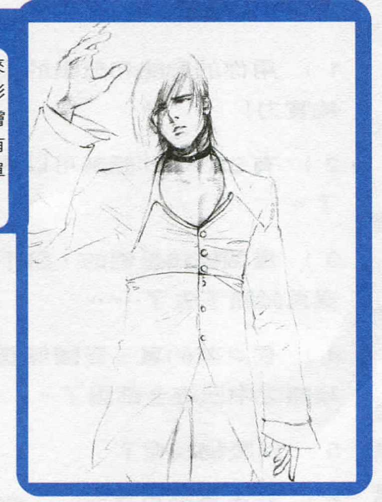
對不起，你的稿真的來晚了……這幅畫的構圖很有心思、很有色彩，不過黑色的部份塗到「一撻撻」，不是太美觀；另外畫面太過雜亂，若中央的女孩能用粗線條圍住，便可令主體更加鮮明。



良

Lion

這幅畫很有日本的節日氣氛哩！而紅色的浴衣也畫得不錯，可是兩位少女也有些地方讓人看起上來有點怪，首先是啡色頭髮的五官分得太開，接著是黃色頭髮的身體好像太「強壯」，看起來有點像男的……（^_^;）



科拿

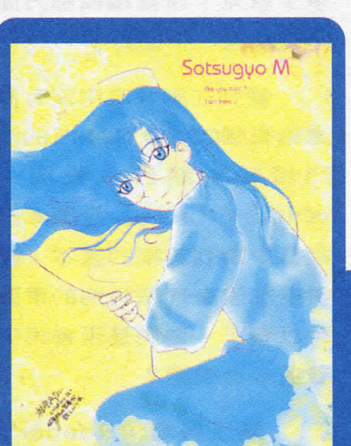
由於太淺色的關係，所以在印刷出來後的效果不是太好，下次最好投黑白或彩色畫稿來吧！說回畫稿本身，在表達皮膚的地方就不錯，不過在處理衣服紋理卻有點馬虎，因為缺乏了光陰，令畫面變得單調起來。



良

宮澤雪野

很溫馨的一幅畫！（^-^）畫中以背景表達得最好，但有些地方需要雪野留意：左手邊的翅膀是屬於誰的呢？若是小狼的話就要畫得靠近他一些；而小櫻的頸似乎短了點，看起來像是「縮起」了頸……



神奈未來

雖然收到不少未來的電腦畫，但CG的技術都仍需要改善，最好不要太過依賴素材來作畫。至於人物結構方面也需改善，如男生的眼睛繪畫得太開，與及左手的手臂畫到好像斷了似的。

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm × 21cm（A4 SIZE）；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPPS》」。





駱克道33號



大家好！這個「駱克道33號」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~駱克道33號」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPPS的E-mail送電郵過來的。我們的E-mail地址是這個「gpm_e@gameplayers.com.hk」，不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2遊戲的或是我們GPPS的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們是絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信比較少，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有什麼特別的問題是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中是可以提出的我們會將信件轉交給他的了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPPS編輯部

To: Game Players 編輯部

小弟在131期來信問，從何可以尋找FINAL FANTASY VII攻略，之後在GP收到你們祝福後，不久就給我找到了，真是感激不盡。我會把這本攻略好好真藏。

以下有些問題想請問各位大人，希望回覆！

1. 請問FF 7國際版的版兩隻神兵甚樣可打贏？

2. 甚樣用Disc 2重看艾雅莉絲的死？

3. 用Disc 2看過艾雅絲死後不關機，打開蓋換Disc 1重玩她，是否不會死可以一直用到爆機？

4. 真三國無雙的所有秘技？

5. R5的秘技？

6. PS 2可否用金手指呢？後面的PC位有何用？

7. PS 2的行貨何時出售？

祝GP蒸蒸日上

蘇雄上

TO：蘇雄

1）用你的戰略和無限的人物實力！

2）有SAVE的話便可以的了。

3）這個秘技是假的，請不要再試驗下去了……

4）在之前的真．三國無雙攻略之中已經全部說了。

5）什麼秘技呢？

6）在未來的日子中……我們是不太建議大家用金手指的。

7）不久了。

FROM：編輯部

GPPS編輯部：

各位編輯大家好，我的名字叫智也，是貴刊的長期忠實讀者來。在貴刊由GAME PLAYERS分開為PS和DC的時候，我開始看到這本書的風格開始改變了。在封面方面的質素是大大提高了呢！另一方面的DC也是一樣風格，真是不錯。而且我發覺書的排版上也由已往的樣子，變得像美式的遊戲雜誌風格。不過內容方面我有多少意見，希望編輯部方面可以回應一下便好了。

1）貴刊在副刊之中沒有再連載有關CARD GAME的決鬥場和有關日本聲優的VOICE FILE呢！令原本已經很少副刊篇幅的書本，變得更加沒有什麼特別的東西可以看了。你們是否會再復載這些專欄呢？

2）除了畫廊和Reader's Land之外是否沒有其他的讀

者參與專欄呢？有的話可否詳細地介紹出來呢？

3） PS2在季中是否會大幅價格下跌呢？

4） PS會在何時正式被PS2取代呢？

5） 除了是時雨之外是否沒有其他編輯負責專題呢？

6） 會不會有一些是所有編輯一起參加的活動呢？

7） 一起工作是快不快樂的呢？

8） 我想問一下是否編輯是常常通頂工作的呢？因為聽聞遊戲編輯是一份十分辛苦的工作來。

9） 一個編輯每一期要寫多少的字呢？過不過萬啊？

10） 辦公室的樣子是如何的呢？

11） 我的字值多少分呢？

智也

TO：智也

很多謝你的來信，我們是在努力以赴希望有進一步的突破。在未來的一兩期書之內是會新增一些讀者參與性高的專欄，希望除了在遊戲上的討論上可以和各位分享之外，也舉辦一些書內書外的活動令讀者的參與度提高。而且你對編輯的工作很有興趣呢！我們便盡量來解答你的提問吧。

1） 我們是會反映和研究一下的，因為每個月的遊戲推出數量也有所不同，而且有許多大作是非做不可的，所以令這本書有限的版面更加沒有地方多元化了。你提及的這兩個副刊專欄我們在未來的日子是會有復載的機會呢！不過這暫時不會是近一兩期的事，敬請期待。

2） 由下一期開始我們新增了一個讀者參與的TRPG遊戲專欄，是與魔洞神龍創作組合辦的專欄來。《魔洞神龍》是由香港本地創作的一個幻想世界，這個世界主要的舞台是一個稱之為「珍珠大陸」的地方，這是一個有澳洲相若比例大的大陸，而外形上和香港島近似。在這個大陸之中存在著各式各樣不同的種族和傳奇故事，這個原創的幻想世界之中是可以進行不同形式的冒險。除了TRPG之外，我們也會和魔洞神龍創作組合作舉辦一些Tourment活動，讓大家走出書外和我們一起參與。詳細的情報在下期開始的魔洞神龍專欄之中，有作出介紹和推廣，想玩TRPG或是對TRPG有興趣的朋友便不可以錯過了！

3） 也許是呢！不過可以忍手的話便等待一會兒吧。

4） 又不是，我們是要找到合適的題材才會做專題的，也會找適合的人做。

5） 暫時未會出現像DC完全取代SS這種明顯的取締，但是隨著PS2的機能不斷發展，PS以單純遊戲平台的角度來看，被取締只會是遲一或是早的問題。

6） 你說的是什麼活動呢？開會開工趕工出糧也是一起的活動來（笑）。

7） 有快樂的時候也有不快樂的時候，不過也是快樂的多。

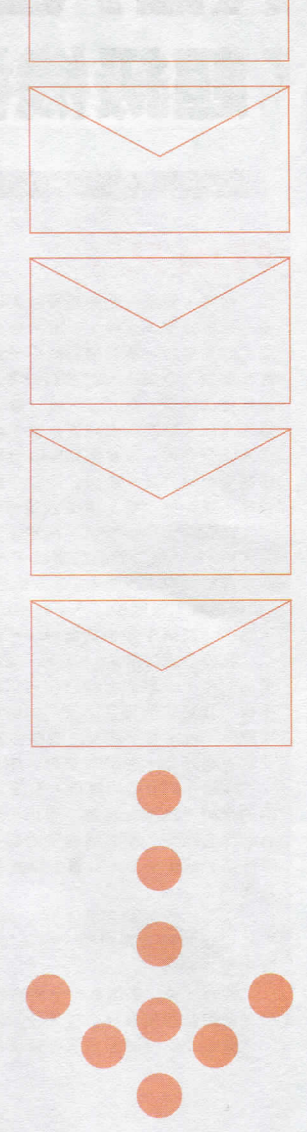
8） 也不是的，也有一些「神樣」是從來也沒有通過頂的，而且現在我們也是很少通頂的了。

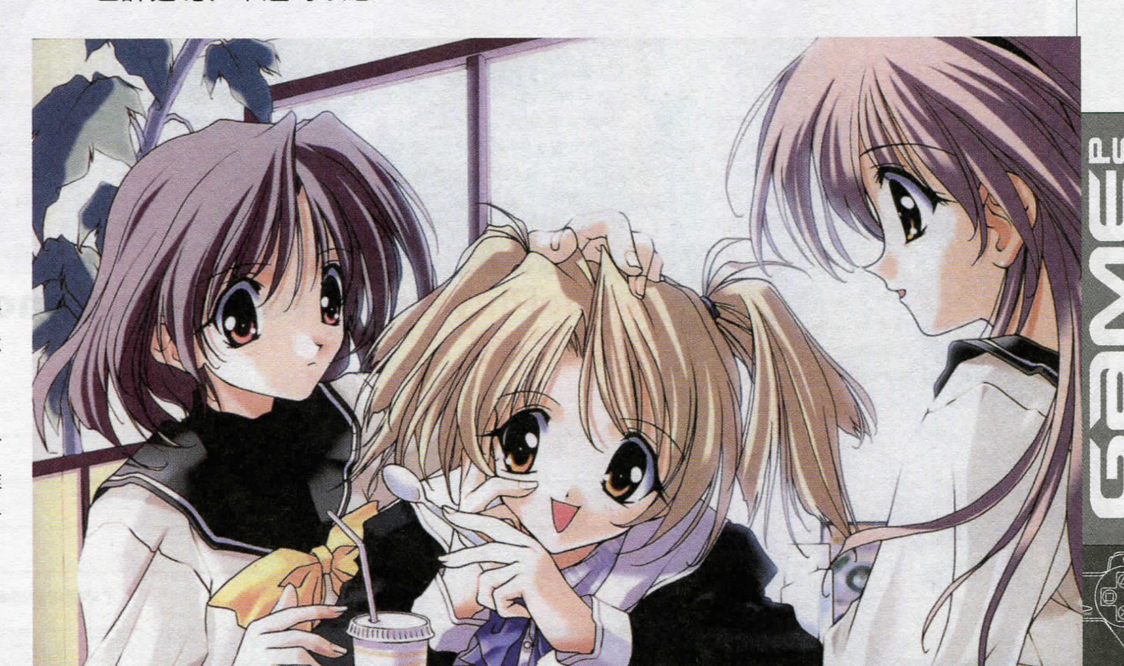
9） 過萬就一定的了！（字數）一個編輯每期大約寫14000至20000字以上不等。

10） 十・分・美・麗

11） 80分

FROM：編輯部





READER'S LAND

主持人：MS

「超級機械人萬歲！」

時雨兄：



你好！我是一個超級機械人迷，每逢「超級機械人大戰」一出，我都會捧場，眼見最新一集的機戰就出，心中不知多興奮。在街上睇到最新一集的「超級機械人大戰α外傳」片段，實在叫人鑽不絕口，戰鬥時機械人生動了唔少，令我十分期待。可是唔知點解有很多人都話機戰唔好玩、垃圾、不知所謂……等等，更難聽到有，這令我覺得不得不出來作一個大平反，因為實在太過份啦！

首先、大家都知道，機戰出了幾多集啦！由Game Boy的「超級機械人大戰」、「第二次超級機械人大戰」、「第二次超級機械人大戰G」、「第三次超級機械人大戰」、「第四次超級機械人大戰」、「第四次超級機械人大戰S」、「新超級機械人大戰」、「超級機械人大戰F」「超級機械人大戰F完結篇」、「超級機械人大戰64」、「超級機械人大戰α」和WS版的「超級機械人大戰COMPACT」各集，都改進了唔少，起碼不停增加機械、不斷改進的系統、戰鬥越來越生動、這幾點已足夠令我們一直追隨下去。

印象最深的是N64版的「超級機械人大戰64」，他加入了超強機體六神合體，他強得沒有一台機是佢的對手，一擊加上魂已經可以對付BOSS級敵人，實在是一個新的嘗試，可惜六神合體卻只有這個版本有，真希望能夠在之後的機戰出現。而玩得最多次的是「第三次超級機械人大戰」，記得當時，在敵方攻擊時，玩家是不能自由選擇回避和防衛，就連精神指令都以用很多點，簡直是變態。仲有、當中最可怕的敵人是鐵奧，他的攻擊可一砲打死一部高達，幾經辛苦才一個唔死將他幹掉。真是很正~~~^o^~~~

說現在的機戰唔好玩，是因為你們用金手指來玩才覺得唔好玩，我就決不使用，因為這樣等於破壞遊戲的樂趣！試問有誰會不用金手指，可以一局過、唔rerest、唔死人打爆機？相信沒有可以做到！這麼有戰術的遊戲，不是每隻遊戲都有，而且還集合了這麼多大家喜歡的機械人，這可是我們fans中夢寐以求的事，試想一下，有誰不認識這些機械人？又有幾多隻遊戲可以有自己喜歡的機械人？只有他才能夠滿足我們。

在此也想說說用金手指玩的人，沒有金手指就唔可以完全嗎？我每一集都是堂堂正正去玩，都是一樣可以唔死人打爆機，如果用金手指玩的人都說這遊戲難打，我就真的很懷疑你打機的實力，究竟有幾高……。

仲有、每一集機戰的系統都有改變，就好似新一集般，增加了攻防一致的支援系統，把熟練度系統改良，使遊戲有難易度之分，所以說廠商是有誠意去製作遊戲，絕對不是食老本之作！

最後多謝時雨兄抽這麼寶貴的時間看小弟的劣作！

祝

GAME PLAYERS PS 銷量第一

幻影 上

幻影：

《超級機械人大戰》系列一而再、再而三地推出續集，的確難免有人應為是「食老本」之作，雖然筆者很歡賞他的改變和嘗試，但是那些改變似乎有點少，不能給人一個有很大進步的感覺，例如：在《α》中，把地圖畫面變成3D，但是卻沒有加上正面攻擊和背面攻擊的差別，似乎3D化後有點無謂。

無可否認，《超級機械人大戰》系列是擁有一班忠實的支持者，不過筆者認為遊戲的改進不大，如果廠商重新設計過遊戲方式，可能會更加有趣都不定，最少不會給玩家有「食老本」的感覺。在難度方面，筆者個人認為他並不十分含很大的戰術性，以《F》為例，筆者曾以一台伊迪安把版面中的敵人殺光（當然沒有用金手指），君見不得有戰術成份。再以《α》作例子，筆者在沒有改裝機體的情況下，打到遊戲中段，仍未被打毀過一個機體，所以也不見得有難度。

有一點，筆者是很同意你的說法，就是有關使用金手指的問題，筆者也有玩過《超級機械人大戰》系列，並不覺得此遊戲難玩到需要用金手指，而且金手指對遊戲來說，只會失去遊戲性，試想一下，自己的機體變得這麼強，面對無力反抗的敵人，玩的時候不是變得沒趣味嗎？因此筆者絕不推崇使用金手指。

祝

身體健康

MS

GamePlayers PS Reader's Land 投稿表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿

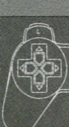
地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

（可使用影印本）

投稿須知：

- 本欄歡迎各位讀者來信發表任何有關遊戲之意見或評論
- 來稿時請填妥上面的表格，連同稿件一同寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「GamePlayers PS Reader's Land 主持人收」
- 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費（視內容和字數而定）作獎勵，大家請踴躍來信！



TEXT：小悠
弦鬼^社 / 荻原一至
參考書目：《BASTARD！！ 虛空之神器》攻略叢書

我問你答

The King Of Quiz-《BASTARD！！ 虛空之神器》編

在眾多天馬行空的Fantasy題材漫畫之中，有一套講述幻想冒險而迫力十足的作品，相信是繼鳥山明先生的《龍珠》之後，所有看少年漫畫的讀者們也必然熟悉的，便是題材和人物設定也極端突出的《BASTARD！！》了。作者荻原一至是出身自日本的同人誌界，也是在這同人界中數一數二頂尖兒的組織人物。他藉著這個表現突出的作品，至今也是日本漫畫月刊《少年JUMP》中進行連載。受歡迎的作品也有被遊戲化的機會，這個作品也當然是不會例外。其實《BASTARD！！》在PS上推出這個SLG遊戲「虛空之神器」之前，是在SFC上製作過3D的ACT遊戲呢！不今次筆者用來考大家的這一個是AVG成份較重的類型來，沒有玩過這遊戲的話相信也很難答對以下的問題了。好吧！各位接招！

問題01：《BASTARD！！ 虛空之神器》之中有多少個可成為同伴的人物登場呢？

問題02：以上多招的魔法之中有那一招是DS在漫畫之中是有的，而在這個遊戲之中沒有的呢？

a ）爆靈地獄
b ）死黑核爆烈地獄
c ）爆裂
d ）四重咒殺

問題03：在這個遊戲之中那一個人物是由始至終也沒有登場呢？

a ）拉斯
b ）卡爾
c ）加拿
d ）尼爾

問題04: 迪亞・洛特・尤歌寄予在聖珠之中，是否可以在戰鬥之中使用她的能力？在戰鬥的場合之中她可以使用多少招呢？

問題05：DS 四天王之中誰人是在遊戲之中最遲加入呢？

a ）卡爾
b ）加拿
c ）尼爾
d ）阿比基爾

問題06：在「冰之至高王」卡爾之下的12 魔戰將軍之中，那一位是使出「天翔戀詩」的呢？

問題07：以下那一招是在這個遊戲之中是需要最多MP 的組合招式呢？

a ）真空百裂斬
b ）影流奧義闇風
c ）亞空葬滅陣
d ）鬼道三傑陣

問題08：卡茵在冰之決鬥場之中得到什麼後和DS 作對呢？

問題09：在最後BOSS 之前是會遇上塔之番人，可以留下來戰鬥的人有多少人呢？

問題10：沒有在這遊戲之上登場的是以下那一個咒語呢？

a ）絕對零凍破
b ）盲死荊棘獄
c ）落雷
d ）超原子崩壞厲起

問題11：圖1 中有多少人是魔術師呢？

問題12：圖1 中孖生兄弟是誰呢？

問題13：圖2 中的男生是誰呢？他所使用的招式又是什麼呢？

問題14：圖3 中背景的紅髮女孩是誰呢？

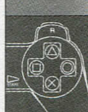
問題15：圖4 中OPENING MOVIE 出場的又是誰呢？

問題16：在這個遊戲之中除了DS 被打倒之外是怎麼樣才會GAME OVER 呢？

問題17：這本攻略本是那一家書店推出的呢？



圖1
圖2
圖3
圖4



サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～ 指令與必殺

發售商：SEGA
售價：7800日圓、9800日圓(限定版)
容量：GD-ROM
記憶：11 BLOCK
發售日：3月22日

TEXT：MARKS

已成為SEGA遊戲大作之一的《櫻大戰》系列，其最新作《3》即將在本月的22日正式推出。今集系統仍然會有冒險和戰鬥兩部份，而今次會介紹一些戰鬥部份的重點，以及巴里花組們所搭乘的光武實力。

作戰選擇



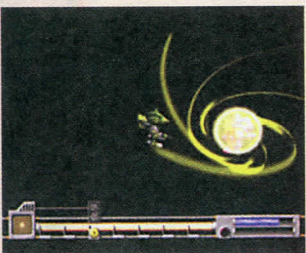
遇上應付敵人和保護兩種對象的情況時，會有兩種作戰目標給玩者選擇，而這個就是作戰選擇系統。當中不但勝利條件不同，而且敵人出現的位置等亦會有變化。例如某一話會有破壞所有砲台和回收所有寶石的勝利條件選擇，而令到當中的作戰路線改變。



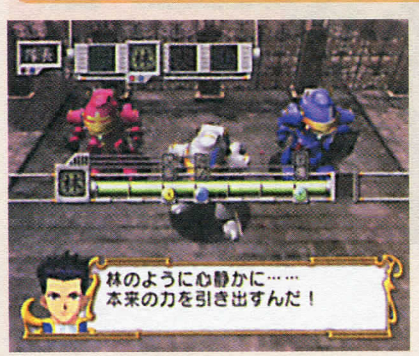
保護指令



戰鬥中除了攻擊等指令外，大神還會和上集同樣有一個「保護(かばう)」的指令。決定使用對象(隊員)之後，如該隊員被攻擊，大神就會捨身擋下。該隊員固然沒事，而大神亦無事的避開敵人攻擊，就可以令該隊員的信賴度大幅上昇，不過每次戰鬥只可以使用。此外，更可以打破困難局面，所以不要忘記使用。



隊長指令



向己方全體發出的隊長命令。其中會有重視移動的風、最平均的林、重視攻擊的火、以及以防禦為中心的山四個選擇，選擇哪一個都會在實行指令時消耗一定的棒計，而消耗亦會有所不同。不過只可以在大神行動時改變，因此要考慮全體狀態而決定。

戰鬥EVENT



特定的隊員移動到大神機隔鄰等等，於戰鬥中達到一定的條件就可以發生EVENT和LIPS，而且當中的回覆選項更會令角色的信賴度改變，不過回答時亦同樣會有時間的限制。

怪人出現

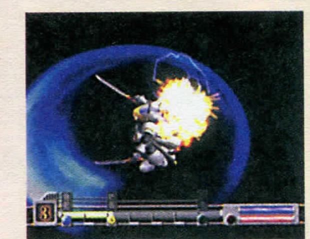


在遊戲會出現了令巴畦周圍陷入大混亂的怪人們，他們不但操控蒸氣獸兵，更駕駛著自己專用的蒸氣獸，作有限的破壞，而他們都各自不同的目的。到底他們有何目的，以及他們所屬組織的存在意義？今次會介紹被神秘包裹的怪人們之二人—「兔男斯佐」和「蛇女比多」。斯佐是持有巨大剪刀的怪人，喜歡將物件剪碎。當有人叫他兔子時就會發怒。比多是比斯佐更像人類的怪人，她駕駛的蒸氣獸雙手亦像蛇一樣自由擺動。



大神一郎



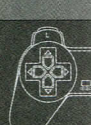


與上集同樣裝備了兩把太刀的大神光武F，不論普通攻擊、必殺攻擊都是以近距離攻擊為主。大神的新必殺攻擊「狼虎滅衞・刀光劍影」，攻擊範圍雖然狹窄，但可以給與敵人很大的傷害。

艾莉卡

艾莉卡使用充滿自信十字架型的機關鎗作為武器，雖然以飛行道具作武器，但最擅長並不是長距離攻擊，而是範圍性攻擊，因此對於密集的敵人最為有效。至於艾莉卡的必殺技是擁有回復能力，而且亦是範圍性的。







銷售榜。

RANKING HK AND JAPAN

香港



NO.1 Z.O.E.
PlayStation 2／ACT ■KONAMI 開啟價格



NO.2 Shadow of Memories
PlayStation 2／AVG ■KONAMI 開啟價格



NO.3 Digimon Adventure 02 D1 Tamer
WonderSwan Color／SLG ■BANDAI 4800日圓

NO.4 鬼武者
Playstation 2／CAPCOM／AVG／7800日圓

NO.5 Eithea
PlayStation／ATLUS／RPG／7800日圓

日本



NO.1 鬼武者
PS 2／AVG ■CAPCOM 7800日圓 銷量：65,480



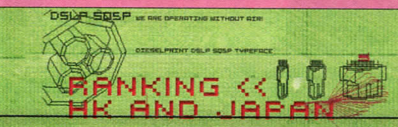
NO.2 第一神拳VICTORIUS BOXERS
PlayStation 2／SPT ■ESP 6800日圓 銷量：29,517



NO.3 Eithea
PlayStation／RPG ■ATLUS 5800日圓 銷量：21,964

NO.4 4th NBA LIVE 2001
PS 2／Electronic Arts SQUARE／SPT／6800日圓/銷量：21,704

NO.5 5th 空戰
PS 2／角川書店／SLG／6800日圓/銷量：19,675



期待榜。

RANKING HK AND JAPAN

香港



NO.1 181票
(PS2) WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 (KONAMI)



NO.2 120票
(PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE)



NO.3 79票
(PS2) METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY (KONAMI)

NO.4 (PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE) 75票

NO.5 (PS2) 國之古洛挪亞2~世界希望忘記的東西 72票

日本



NO.1 1648票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 1048票
(PS2) FINAL FANTASY XI (SQUARE)



NO.3 791票
(PS2) STAR OCEAN (ENIX)

NO.4 (PS2) EMBLEM SAGA (ENTERBRAIN) 546票

NO.5 (PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE) 534票

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

期待榜-香港（不限遊戲數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

截止日期：3月23日

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」3/16~3/23號

今期獎品

獎品	數量
鬼武者海報	1名
電車GO陀錶	1名

GPM PS vol.5期得獎名單

獎品	得獎者
GRAN TURISMO紀念簽名1名	陳國威 K371XXX（1）
POCKET MONSTER模型1名	李文邦 Z069XXX（8）



我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

免許皆傳	港幣500元
無雙三段	港幣300元
天地二段	港幣200元
秘傳卷軸	港幣100元
咀咒卷軸	走火入魔呀你！

WWF 職業摔角 2

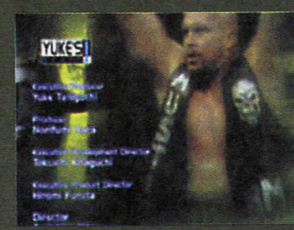
隱藏 EVENT 大公開!

評價：天地二段
機關：PlayStation
傳受者：邪道流師範

在PS上推出的這一隻WWF的立體職業摔角遊戲，是一隻像真十足的摔角遊戲來。在這個遊戲中登場的所有選手，也是在WWF之中登場的實名職業摔角手來。在玩者向這些超級高手比試之餘，有沒有發現到遊戲之中除了一些隱藏的戰衣之外，是還有其他特別的地方？原來在這個作品之中玩者以SEASON MODE進行遊戲的話，便會在不論任何勝負出現UNKNOWN的摔角手亂入向玩者挑戰，而這些UNKNOWN的摔角手一共有29個，級數也是有高低之分。另一方面，玩者在UNKNOWN摔角手亂入的時候以手動MODE戰勝他的話，便會在不同的時期出現18個隱藏的EVENT，每一個隱藏EVENT之後也會出現一個隱藏選手或是隱藏的比賽模式和戰衣。若果玩者是能夠完成所有18場的隱藏EVENT比賽的話，便可以出現遊戲中所有的隱藏要素了！不過這當然不是一件容易的事情來，因為在這些EVENT出場的摔角手也是比常規賽高強許多的呢！而且每一次的隱藏EVENT也會出現不只是一個的UNKNOWN摔角手，要全部應付的話請玩者多點兒SAVE了。











評價：無雙三段
機關：PlayStation
傳受者：邪道流師範

隱藏 BONUS 出現條件公開!

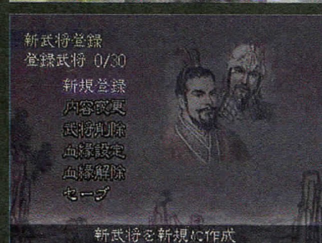


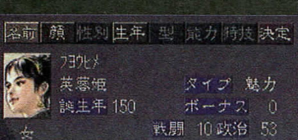




在戰略SLG之中《三國志》系列可說是經典的作品之一，在這遊戲之中是有很多種玩法呢！尤其是在今集的《三國志VII》之中更是趨向多元化發展了，此外玩者可以在遊戲之中以選擇章節的形式進行新遊戲。玩者可以選擇在三國志時代之中其中一個時期來開始，也可以由史實的人物性格改變成為幻想，令玩者可以自由選擇和真正的三國人物比試，一或是在不知如何的亂世之中打天下。另一方面，玩者除了可以成為君主去進行遊戲之外，也可以使用君主以外的角色，好像君主旗下的武將或謀臣等等。不過在另一個《三國志VII》的遊戲進行方法之中，相信最多玩者使用的是以原創武將進行遊戲了。在遊戲之中玩者是可以創造最多8個武將（包括君主）在開始的時候登場，原創的武將不單是可以由玩者來設定人物的能力值和類型，也可以用隨機的形式選擇出武將的特殊能力組合。加上今集是有組合特殊能力來使出特定的策。例如「鬼謀」加上「強行」便是「神速」，「鬼謀」加上「天文」便是「落雷」，可是這些罕有級的特殊技能是很難被編在一起的，可是現在有方法可以了！今次介紹的這個秘技便是可以讓大家在創造原創武將時能夠得最高的能力值，還有是可以得到原創武將特殊能力值的最多組合。方法是成功地令名勝古蹟一覽100%制霸的話，便可以令新武將登錄的時候能力值得到最大值和BONUS值。另一方面，玩者令ITEM COLLACTION之中能100%制霸的話便可以使新武將的特殊技能增加。除了可以令新武將的能力上升之外，也有一些特殊武將是在輸入特定名字才會出現的。







姓	名
孫	武
韓	信
木下	藤吉
姬	旦
呼	延灼
呂	尚
范	增
張	良
蕭	何
吳	用
項	藉
源	義經
李	廣
成吉	思汗
聖德	太子
安	道全
羅	真人
宮本	武藏
凌	震
三國	無雙
李	逵
弁	慶
羅	貫中
卑	彌乎
甄	夫人
虞	美人
芙蓉	姬
雜	兵

今期的逃娛：

TEXT：MARKS

MINIGHT CLUB
弱肉強食的晚上

SYSCOM 5800日圓 | 發售中 RAC



PS2

一直以來大部份賽車遊戲都會正正經經在賽道上比賽，但今次所介紹賽車的就是美國街頭經常見到的的士。玩者扮演的角色就是最快的飛車集團—MIDNIGHT CLUB的成員。遊戲的目的是將強勁的敵對飛車集團擊倒，從而奪取車隊的冠軍寶座。在比賽時，與敵車和障礙物相撞都會令車身受到損壞，而嚴重的更不能繼續比賽，不過可以在OPTION中設定車身會在一定時間後回復。遊戲除了主要的QUEST MODE之外，CHECK POINT RACE和取旗比賽。

轉轉圈圈
誓要考到車牌

HUDSON 5800日圓 | 發售中 SLG



PS

賽車相信各位都已經玩過不少，而有否想過自己有沒有資格去駕駛它們呢？筆者所說的是各位有沒有車牌。《轉轉圈圈》的主角為了取得駕駛執照，而到駕駛學校學車。最初當然只是跟導師學習開車、行駛和轉軑等等基本知識，而導師會跟據所需要時間、交通規則和駕駛技術來決定整體分數。得到合格後就會有一些遇上不同情況的MISSION出現，好像路面出現了一顆巨大的岩石，通過隧道等等，而更換導師更會令故事產生變化。



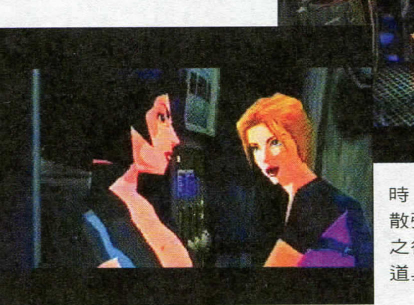
Fear Effect 2: Retro Helix
「血」正向外擴展

Eidos Interactive 美版 | 發售中 AVG



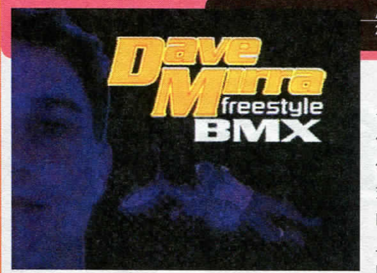
PS

以《TOMB RAIDER》系列出名的EIDOS終於推出恐怖萬分的《Fear Effect》續集，今集不單繼承上集的恐怖氣氛和以3D轉為2D的技術表現角色們的行動，而當中更加入不少的CG動畫。遊戲的故事是以生化研究失敗來開始。整個冒險途中會出現不少難題，而需要特定的道具方可解決。由於主角有時會獨自行動，所以隊員指示是非常重要。當遇上敵人時，便可使用手持的手鎗、散彈鎗等武器進行攻擊，而之後從他們身上獲得有用的道具。



Dave Mirra freestyle BMX
踏出高成績

ACCLAM | 發售中
2000 日圓 | SPT



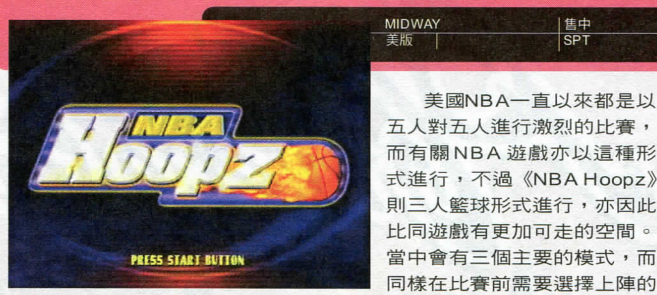
PS

除了以滑板和滾軸溜冰作出各式各樣的花式之外，其實我們童年時所踏過的BMX亦可以做出一些嘆為觀止的高難度花式。當中會有十位以真名出現的專業花式單車選手選擇，而且遊戲亦準備了12個地形不同的STAGE讓玩者做出不同難度的挑戰。遊戲主要由PRO QUEST和SESSION兩個模式組成，而PRO QUEST的目標就是需要玩者完成STAGE內的多個條件，才可以進入下一個STAGE，至於SESSION則玩者挑戰每個的最高成績。



NBA Hoopz
火炎籃球你打過未？

MIDWAY | 售中
美版 | SPT



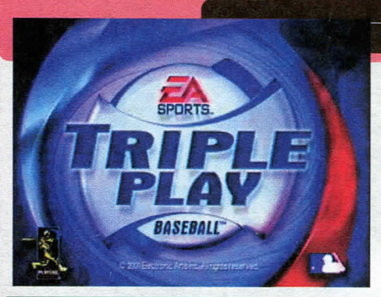
PS

美國NBA一直以來都是以五人對五人進行激烈的比賽，而有關NBA遊戲亦以這種形式進行，不過《NBA Hoopz》則三人籃球形式進行，亦因此比同遊戲有更加可走的空間。當中會有三個主要的模式，而同樣在比賽前需要選擇上陣的三名球員。如果能夠在QUICK START取勝後，更會有一條有關NBA的選擇題出現。此外，玩者更可以在CUSTOMIZE中改變不同球伍的球員，以至改變球員的所屬球會，這是很少遊戲可以做到的。



TRIPLE PLAY BASEBALL 2002
爭奪美國棒球冠軍

Electronic Arts | 發售中
美版 | RAC



PS

美國的運動除了享負盛名的NBA和力量型的美式足球之外，棒球亦是最受美國人歡迎的運動之一。今次介紹的《TRIPLE PLAY BASEBALL 2002》就是以棒球為主題的遊戲，而當中的所有球員資料全都是今個球季最新的。在SINGLE GAME、SEASON和PLAYOFFS同樣以團制形式進行比賽，而除了團體比賽之外，亦有單打獨鬥的《Big League Challenge》。當中最有趣的就是出現一個可以創造球員、自行交換各隊球員的《Team Management》。



Legend of The Ogre Crown
破壞！破壞！破壞！

HEAD GAMES | 發售中
美版 | ACT



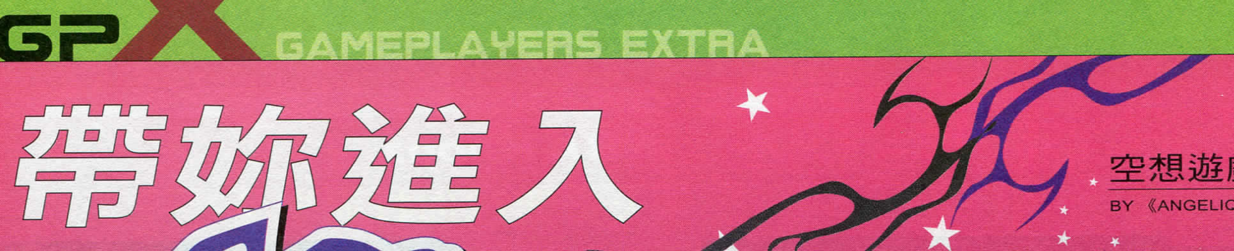
PS

由於主角頭盔上的寶石被盜走，所以怒氣沖沖的主角以大車輪和兩支大木棒攻擊不同的村莊。在每個STAGE都會有指定破壞的目標數目，而當然是不會這麼容易給玩者破壞整條村莊，因此玩者在前進的途中會遇上投出炸彈的石塔、懂得召喚龍卷風的巫師，以及在接近時才會攻擊的彈弓柱等等，從而扣減玩者的體力來阻礙前進。有扣減體力的東西時，當然必定會有回復體力的大肉出現。在通過STAGE盡頭的石門時，主角便進入另一村莊盡情破壞。





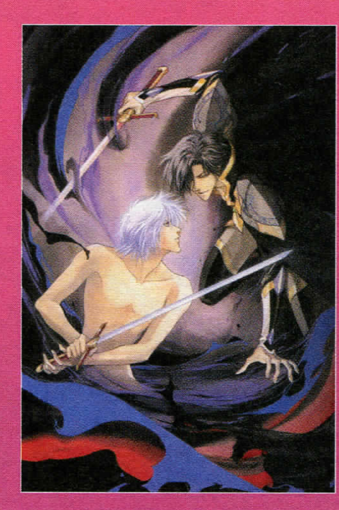




帶妳進入Angelique銀河系

空想遊戲百科

BY 《ANGELIQUE》派隨風



如果各位有留意的話，應該知道筆者最喜歡的遊戲是上期由小璘於「G.G.G.」介紹的《ANGELIQUE》吧？雖然在香港它未必是一隻大受歡迎的遊戲，但至少為我們女性玩家挽回一點面子－不但有一班帥哥供我們「差遣」，還打破「男追女」的理念！正因如此，筆者現在就為大家更深入地介紹《ANGELIQUE》，讓有興趣的玩者更加地了解它吧！

有連貫性的續集

若果玩者不是由第一集開始玩的話，是不是覺得故事有點奇怪呢？其實是因為《ANGELIQUE》每集故事皆有連貫性，所以各位若缺少了其中一集的話，雖然不至於不能完成遊戲，可是卻不能完全明白故事內容。現在就讓筆者為各位講解一下當中的故事吧！故事起源於《1》，由於女王漸漸失去力量，再也不能支撐宇宙的平衡，因此便於斯摩利女子學院中挑選兩位學生成為女王候選人，在比賽中看看誰適合成為女王。到《2》的時候，《1》的主角ANGELIQUE LIMOGES已成為女王，主角變成ANGELIQUE COLLEJ，今次的目的是創造新宇宙，這是為了以後的故事鋪路。而在《天空之鎮魂曲》中，ANGELIQUE COLLEJ已成為新宇宙的女王，此時發生守護聖被綁架的事件，亦出現新人物ARIOS（REOIATH），ARIOS本來身為同伴，後來卻發現其被皇帝REOIATH附身，變成敵人的BOSS。後來在OVA《白色羽翼之回憶錄》中則交待ARIOS反抗REOIATH，最終REOIATH被消滅，可是ARIOS亦消失，這亦交待了為什麼在《ANGELIQUE TROIS》中，失憶的ARIOS會出現在約束之地了，而這隻的故事則是講述ANGELIQUE被未來的女皇召喚到異世界，並請求ANGELIQUE的幫助。另外，《ANGELIQUE》還有兩隻以茶會為主題、跟主要故事沒太大關係的遊戲－《不思議之國》及《SWEET ANGEL》（為GBC作品）。

大配角

《ANGELIQUE》每集都有一個大配角的存在，他們是跟玩者息息相關，卻又不會怎理會的角色。《1》是艾魯森的神官，玩者由他小朋友時便已經認識他了，直至玩到最後他會變成老公公，十分有趣呢！（漫畫版神官的出現，是因為ANGELIQUE曾引導他的靈魂）而《2》則是聖獸，可愛的牠一直也是小小的，玩者要到結局並得到GOOD ENDING才可愛看到牠長大的樣子，長大後的牠十分俊俏，好像獨角天馬呢！而《~TROIS》呢，當然非ELDA莫屬，看似跟遊戲沒關係，可是其實整個故事都圍繞著他，要是他沒出現玩者才應該擔心呢，因為不幫助他就不能跟我們的守護聖或教官們有HAPPY ENDING。也許有人會問「ROSALIA跟RACHEL不是配角嗎？」不過她們兩人皆是玩者的對手，亦有可能成為女王，而且《1》的加強版玩者更可以使用ROSALIA來遊玩，說她們是配角就有點過份了。

改變大起底！

人要有改變才會有進步，遊戲當然也不例外，因為筆者現在就為大家介紹一下此作有什麼地方改變了。當然變好還是變壞了，就要靠玩者來決定囉！

角色變變變－除了故事背景之外，人物亦是每代皆有改變，不論是外表或是內在，現在就跟大家探討一下吧。相信最明顯有改變的，就是守護聖們的面貌吧？

面貌★

一代的時候某些守護聖雖然嚴肅，可是還是年青貌美，而綠之守護聖MARCEL更是一副娃娃臉，可是到了最新一集《~TROIS》時，MARCEL不但成熟了不少，更由164CM長高至170CM，證明守護聖即使年齡不會增長但是樣貌還是會改變的。不過MARCEL還不及另一位「仁兄」改變得多，他就是《2》那位可愛的小男（女？）孩MEL，當時還只是15歲的他只有166CM，再加上那可愛的樣貌，不說還真的以為是女的呢！但到了《~TROIS》時，他不但有175CM高，臉相亦成熟不少，可惜舉手投足之間還是會流露出女人味…

衣服★

除了樣貌之外，角色們的衣服也改變了不少，可以說是更具時代感了！例如《1》LUMIELE的衣服又厚又重，令身形顯得肥胖，反觀現在他只穿著一件貼身的袍子，再以白布纏身，充份表現出其優雅身段；又例如OSCAR的衣服雖然一直都是盔甲披風，但是《~TROIS》的卻精細多了，盔甲變成金黃色、而披風亦別上襟針，這是否意味著守護聖們也會趕潮流的呢？（笑）









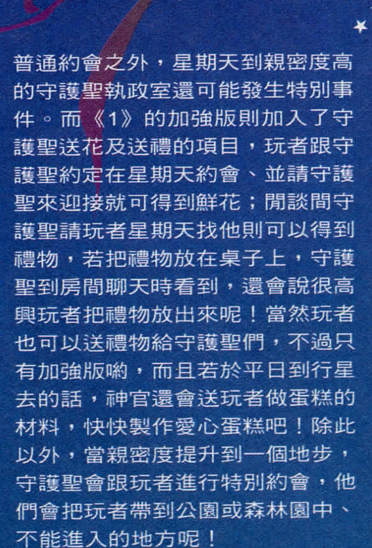






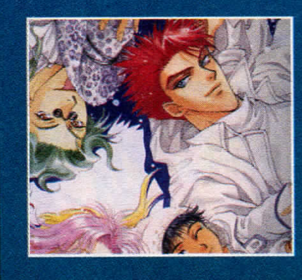












頭髮★

最後，怎樣也要說說讓FANS欲哭無淚的改變－頭髮，當中的佼佼者當然非OSCAR及CLAVIS莫屬！CLAVIS 於《1》時有一把「拖地」秀髮，但不知是作者懶得畫什麼的，在《2》時竟然給他剪掉了；而OSCAR 那「高抑」（豎起朝天）的頭髮，亦在OVA中被「壓扁」，這些改變不知讓女FANS們埋怨了多久。

約會越約越大－隨著遊戲的改善，連約會方式亦大大不同。

一代＋加強版

《1》只有兩個約會地點及留在房間聊天，兩個約定地點分別是公園及森林湖，前者玩者需要回答守護聖的問題，錯了要立即離開，這個約會方法有趣在如果可以走畢全程，守護聖會跟主角說一些甜密的話。後者則跟是靜靜的停著，可是若親密度到了一個地步，這兒可是作愛的告白的好地方（換言之不來這兒就不能得到戀愛結局），除了普通約會之外，星期天到親密度高的守護聖執政室還可能發生特別事件。而《1》的加強版則加入了守護聖送花及送禮的項目，玩者跟守護聖約定在星期天約會、並請守護聖來迎接就可得到鮮花；閒談間守護聖請玩者星期天找他則可以得到禮物，若把禮物放在桌子上，守護聖到房間聊天時看到，還會說很高興玩者把禮物放出來呢！當然玩者也可以送禮物給守護聖們，不過只有加強版喲，而且若於平日到行星去的話，神官還會送玩者做蛋糕的材料，快快製作愛心蛋糕吧！除此以外，當親密度提升到一個地步，守護聖會跟玩者進行特別約會，他們會把玩者帶到公園或森林園中、不能進入的地方呢！

二代

雖然約會地方還是只有公園、森林湖及在房間聊天，不過約會方式還是會有所不同的，例如在公園約會時，守護聖除了會詢問玩者有關工作上的事，還會問及聊天時傾談過的話題。而森林湖還一樣是告白的地方，沒有什麼改變。特別事件方面亦會出現，但變成Q版動畫。送禮物的系統還存在，不過不再是星期六售賣，反而是星期天到公園去，而且那個賣東西的商人啊，其實是大公司的總裁，可以追求的！若然平日到森林湖去，向著瀑布按掣可以祈禱，有守護聖來的話便快快樂樂地約會吧，但會花掉五顆星啊，星期天則ROSARIA會跟玩者講述有關前集的故事，離開後森林湖便不會再出現NPC，若玩者想跟守護聖有愛的告白的話，可用此方法趕走NPC（有NPC不能告白）。另外，這兩個功能在一代亦存在的，不過後者不是ROSARIA，而是占星館的SARA跟玩者講述她跟PASTHA的愛情故事，第三次還會出現他們的LOVA LOVA CG呢！

三代（~TROIS）

剛剛推出的三代所謂作出了很多變化，除了剛開始便出現的天使的廣場及日向之丘，還有隨著建設而出現的約會場地花崗之路、水晶之宮、太陽的公園及約束之地，共六個的約會地點。約會方法共有兩種，一種是守護聖自顧自說話，另一種是由玩者主導，在數次機會中帶出不同的話題。而告白亦不在是在森林湖中了，而是在結局時選擇要不要告心上人告白，不過當然要先達成某些條件啦！另外亦會出現特別事件，例如親密度到達一定程度守護聖會找主角傾談心底話，亦會出現兩件事件－「雪祁祭」及「夜想祭」，只要對答得當還會出現漂亮的CG呢！

HAPPY ENDING又點變？－每集遊戲的目的及玩法皆不一樣，玩者又是否懂得如何才能得到好結局呢？

一代＋加強版

ANGELIQUE絕對不是一個害羞的少女，因為當守護聖對她作了兩次愛的表白後，玩者再到森林湖就有機會向守護聖告白囉，當然亦可以等他們告白啦，但小心會「不小心」變成女皇啊！而加強版則有兩種結局，因為由玩者告白或由守護聖告白的結局是不一樣的，要小心喲！而成為女王的方法就是跟對手鬥快把建築物起至中央之島，一共要起71間建築物。

不思議之國

一直很少提及的不思議之國，大家又是否懂得玩呢？當玩者到森林湖



時選左邊（右邊是玩小遊戲），可跟該守護聖作愛的表白，要是再遇到的話則可以作第二次，到第三次時就是LOVE LOVE ENDING了。但要記得跟守護聖A作第二次愛的告白後，再跟守護聖B作愛的告白的話，告白權就會落在守護聖B身上了。正式結局則是參加守護聖們的茶會，結局時會有一段很長的動畫看呢！

二代

《2》則不需要像《1》般等這麼久，只需要守護聖一次的愛的表白就可以告白了，當然想等守護聖告白的話，必需要先來兩次愛的表白他才會告白啦！另外要是不小心成為女皇的話，亦可以選擇不成為女皇，來換取跟喜歡的守護聖告白的機會，當然人家是否接受就不知道了。

成為女皇的方法則是跟對手一起建設宇宙，完成後比較多星球者為勝利者。

天空之鎮魂曲

現時來說，這是《ANGELIQUE》系列的唯一一隻RPG作品呢！玩者不論是想要正式結局或是以戀愛結局都要玩到最後，正式結局當然就是要打敗皇帝啦！而戀愛結局則要跟對像曾發生三次愛的表白，到結局跟條件足夠的心上人跳舞就可以看到美美的戀愛結局囉！

SWEET ANGEL

想看看守護聖們的另一面嗎？此作的遊戲目的是要在斯摩利女子學院舉行茶會，玩者當然要不斷提升自己的烹飪技術及守護聖的好感度啦！提升好感度的方法是跟守護聖一起收集材料、及製作一些他們喜歡的東西請他們吃。只要他們的好感度夠高就會幫助玩者，以及給食物一個高分數，這樣子勝利當然分玩者莫屬啦！

ANGELIQUE trois

需要玩比較長時間的遊戲，玩者一定要渡過115天才可以得到正式結局或是戀愛結局，正式結局的話，幸福度6000以上就可以，另外隨著幸福度的提升，故事亦會漸漸明朗，各位在看故事之餘，當然要選擇適當的回答啦！而戀愛結局則有數種，首先是幸福度夠6000，好意及敬意高、亦發生了兩次愛的表白就能到最好的love ending了！

結語

雖然在這裡筆者為各位講解了不少有關《Angelique》的事項，但其實只是冰山一角，亦不算太深入地介紹，相信對初玩者會比較有用處吧？但由於版位有限，未能更深入地探討《Angelique》的世界，要是各位有什麼不明、或是想討論的地方，不妨來信給筆者吧！

kase_gpm@hotmail.com





生產商：NAMCO
推出日期：3月預定
SYSTEM 10 底板

在日本街機界掀起了一陣「掘地」旋風的《Mr. Driller》，它的最新作《Mr. Driller G》很快便會和大家見面！今集玩者可選擇的角色由《～2》的兩個一口氣增加至六個，而且不論是遊戲模式、關卡設計都被大幅強化，相信各位Driller迷又有排會廢寢忘餐了！

四名全新角色帶來新挑戰!

今集《Mr. Driller G》的最大特色，是除了男主角SUSUMU和女主角ANNA之外，玩者還可以選另外四名新角色！他們分別是SUSUMU的父親TAIZOU、他失了蹤多年的哥哥ATARU、可以說人話的天才狗PUCHI和機械人（？）HORINGA-Z！這些在上集只是在故事設定中登場的人物，在今集玩者都可以親自控制！

懂得說話的小狗
PUCHI（プチ）

SUSUMU家中養的天才犬PUCHI，在上兩集牠是負責向玩者說明遊戲玩法的，今集起牠終於也加入了DRILLER的行列。牠的特色是跳躍力強，即使高低差達兩個BLOCK也可以照樣跳上去，但移動速度和掘地速度則比較慢。

暗黑DRILLER？
ATURU（アタル）

在數年前離家出走後一直失蹤了的ATARU，是SUSUMU的兄長。他的移動速度是全遊戲中最快的，但空氣消耗速度也極高，因此只適合眼明手快的玩家。



標準全能型角色
SUSUMU（ススム）

相信大家對他都不會陌生，SUSUMU由《Mr. Driller》第一集起已是本系列的主角，他的角色性能也是遊戲中最標準的，不論是移動速度和掘地速度都十分平均。有玩過上兩集的人選擇用他相信必定最快上手。

掘地機械人
HORINGA-Z（ホリンガーZ）

HORINGA-Z是ANNA家裡的機械人，掘地當然難不倒它。它的特色是即使被上面掉下來的石頭壓到一次也不會死，因此最適合還未熟習這遊戲的初心玩家。

傳說之英雄
TAIZOU（タイゾウ）

以前曾在「DIG-DUG」島上活躍過英雄，他也是SUSUMU的父親。他的特徵是掘地掘得很快，移動速度也不差，但缺點是空氣消耗速度驚人。比較適合上級者使用。

行動輕快的女DRILLER
ANNA（アンナ）

視SUSUMU為對手的ANNA，她在上集中性能和SUSUMU完全沒有分別，但在今集她的移動速度比SUSUMU快，但同時消耗空氣的速度也較快，因此玩者要小心窒息啊！

大量新模式等你挑戰

今集《～G》除了原來的MISSION MODE之外，還增加了家用版十分受歡迎的TIME ATTACK MODE，相信喜歡挑戰自己極限的朋友必定會愛上它。另外，MISSION MODE也新增了可以無限向下掘的「宇宙」和深2000m的「北極」COURSE，而舊有的「印度」、「美國」、「埃及」COURSE中磚塊的排列次序也有改變，舊有的玩家不妨再次向它們挑戰！

MISSION DRILLER



◆「宇宙」的深度是「ENDLESS」，掘啊掘啊掘啊掘啊！

TIME ATTACK DRILLER



◆如果玩者可以拿到圖上鐘型的寶物，便能延長餘下的時間

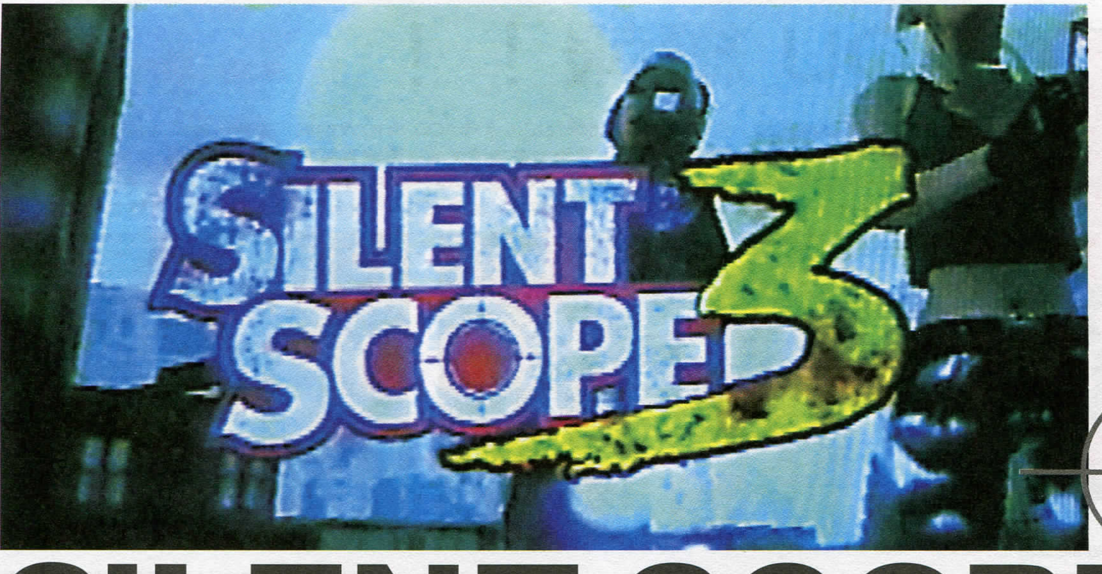
緊張刺激的對戰MODE



◆新增的「DRILLER RACE」是鬥快掘到底（500m）的模式，總之要快！

BY 追擊手隨風

推出日期：未定
製造商：KONAMI
發售商：KONAMI
STG/1P



SILENT SCOPE 3

你有去追擊它嗎？

7至9號灣仔「遊戲機城」發生大混戰呀！事源「機城」入了一部《SILENT SCOPE 3》，但由於此作只屬試玩版，所以只逗留幾天，於是愛好者都聞風而至，結果你一槍時我一槍，好好的一間「機城」就這樣變成戰場了！當時筆者也加入戰鬥之中，「呯呯呯－」突然身中數槍，不過依然奮鬥下去，結果當然是GAME OVER啦！雖然現在是無得玩了，但介紹還可以看下去，LET'S GO！

解救總統大作戰



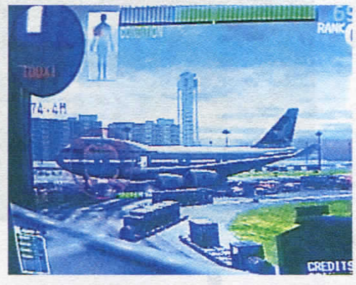
尚記得此作第一集時，遊戲目的是保護總統的安全，想不到今時今日，已經推出第三集了，理由還是沒有改變。在遊戲中總統不論在任何場合都會有機會受到阻擊，各位要在總統被殺前先把敵人給幹掉，不然生命力就會被減少，更甚者當然就是GAME OVER囉！





槍法大決戰

此作跟一般槍GAME最大不同之處，相信是它需理遠距離攻擊敵人吧！一支長槍對準螢光幕，先找出敵人的所在地（會有綠色格仔寫著ENEMI），再於畫面左上方的望遠鏡以更確定其位置，《3》更加入十字線讓玩者更容易對準敵人，最後當然就是「呯」的一聲把敵人打個落花流花囉！而且攻擊的位置亦會令分數作出改變，射中頭部能得到較高分。







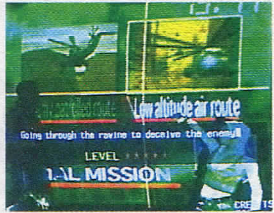
你可以玩畢全程嗎？

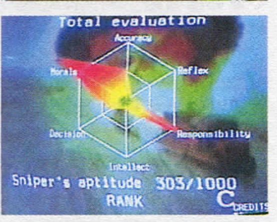
五關！不論玩者的能力有多強，遊戲亦只能提供五關供各位遊玩，沒辦法喇，機鋪又不是善堂，難不成讓顧客不斷玩下去，而且玩一關的時間也不短呢！而且還有可以讓玩者選擇玩哪個版本，例如第四關有三種而第五關則有兩種版本可以選擇，各位不用害怕爆機後會無聊，因為此作可以重玩多次呢！在每關完成後會有新聞報導這件事，十分有趣，另外爆機後亦有玩者的技術分析。

ONE SHOT系統！

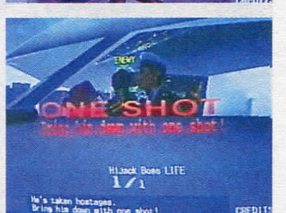
此作最「正」的地方莫過於是「ONE SHOT」了，不但要一槍解決敵人，而且還要規定要打哪個部份，以及要在有限時間內解決，真是不簡單呢！但是在打中後所出現的哪一個半透明的公仔則十分漂亮，筆者最喜歡第二關的那個骷髏頭呢（笑）！











AOU 續報！！

在上期的「頭條新聞」中，已為大家簡單介紹過今年AOU SHOW的展出遊戲，由於版位有限，所以不能把所有情報收錄。現在就來一個續報！讓讀者更加清楚今年街機有甚麼好遊戲吧！

雖說現在街機市場麻麻，但是在AOU內完全沒有這個氣氛，其中的一間生產商KONAMI，更有很多遊戲展出，可以說今次又是佢大晒。不過當中仍有一個勁敵，就是SEGA。她今次展出幾隻大作，可謂令到個show生息不少。





TEXT：MS(gm_ms@hotmail.com)
鳴謝：ZAC by gameplayers.com.hk



先說說KONAMI，今次她們同樣以音樂遊戲作主打，就如《Para Para Paradise 2nd Mix》、《Dance Dance Revolution 5th Mix》、《Pop'n music 6》、《Keyboard MANIA 3rd Mix》……等等都出動，這些音樂遊戲已見怪不怪，不過當有一台機是值得留意的，就是《MOCAP BOXING》，玩法就像《THE 警察管 新宿24小時》般，是全方位感應，利用擺動自己的方式來回避攻擊，十分像真。玩者穿上拳套後就來一場拳擊比試，為體力和精神上帶來重大的考驗。（編按：把裡面的人物當作自己討厭的人來玩，蠻不錯！）

另外，在KONAMI中還有一些其他類型的作品，如《SILENT SCOPE 3》、《MAMBO AGOGO》、《PRIVATE SHOT》、《THRILL DRIVE 2》……等等。當中取為有趣的是《PRIVATE SHOT》，是一隻以拍照為題材的遊戲，部機設有一部相機，玩者入錢後拿起部相機，對著個畫面拍照，而畫面的內容是以日本明星為主，個構思算不錯，但似乎有點像偷拍的成份……。



第一次參加AOU的她，先來三隻遊戲名作，一是大家都熟識的《VIRTUA FIGHTER 4》、《VIRTUA STRIKER 3》和《電腦戰機VIRTUAL-ON FORCE》，其中鈴木裕還在SHOW中暢談《VIRTUA FIGHTER 4》，從他的說話中，不單知道這遊戲利用NAOMI2基板開發，還會有兩位新的角色，分別是一男一女，實在令人興奮。

除了這三隻遊戲之外，還有其他遊戲展出，分別是《WILD RIDERS》、《DYNAMIC GOLF》、《MONKEY BALL》及《帶狗散步》。在這些遊戲中最有趣的就是《帶狗散步》，遊戲是模擬日常的帶狗散步的形式來玩，簡單來說就如一台步行機加一隻狗，當玩者在帶狗散步時，令到狗兒不高興，就會GAME OVER，是十分有創意的遊戲。



一直有傳聞話，NAMCO會有《SOUL CALIBUR 2》展出，但實際上是沒有，不過卻有不少的遊戲展出來滿足大家，如玩迷你遊戲的《GAHAHA一發堂》、同樣以拍照為題材的《PHOTO BATTLE》以及充滿電影感的射擊遊戲《VAMPIRE NIGHT》。說說這隻鎗GAME，他是全場唯一用「SYSTEM 246」開發的遊戲，而且更是與SEGA合作開發的，絕對值得期待。





來到BANPRESTO個攤位，就只有一隻遊戲展出（有得試玩），其他都是景品機……相信大家都知道那遊戲是甚麼，無錯！就是《機動戰士GUNDAM 自護VS.連邦》，玩法就有點像《VIRTUAL-ON》，而其第三身視點，原來是在使用一些招式時，才會改變的畫面來，主要是以第一身視點來進行。GUNDAM的FANS不要錯過！

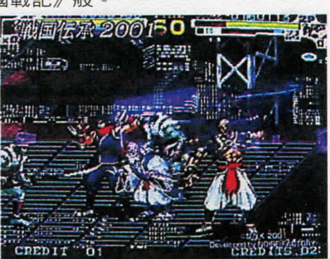




ARUZE

雖然這間生產廠以製作彈珠機出名，所以在SHOW內勁擺彈珠機不出為奇，但是收購了SNK之後，還展出兩個非彈珠機的遊戲，一個就是剛剛推出的《NIGHTMARE IN THE DARK》；另一就是曾HIT過一時的遊戲《戰國傳承2001》（暫名）。不過，這個新的《戰國傳承》，玩法和之前的有點不同，沒有變身系統，就像《三國戰記》般。





TAITO

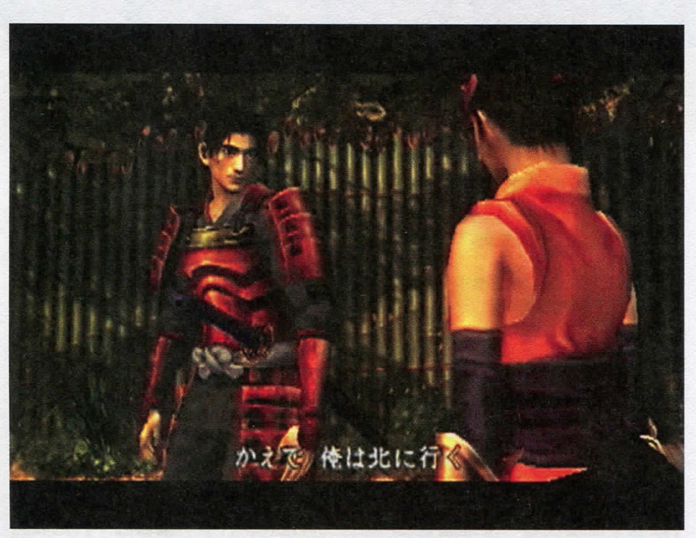
至於出《電車！GO》的TAITO，今次沒有新的火車玩，但有一台玩駕駛車的《STUNT TYPHOON》，玩者是一個飛車特技人，在每一版都要在限制時間內，進行各特技的表現。而另一隻遊謝就是《蒼天龍》，完全是以麻將為題的智力遊戲，就如《上海》、《四川省》的遊戲，都幾悶……







陪審員：
咸旦仔
遊戲時間：
2.5 小時



前言

在最初公佈會推出這個遊戲之時，給筆者的第一個感覺是在PS上能有什麼作為呀！當知道會轉到PS2上推出時，信心都不是太大，因為PS2的遊戲一直以來都沒有一些特別出色的作品。直至看見廠商所公佈的CG片段時，期待的感覺立即湧上心頭，因為那些片段實在太吸引了。不過亦由於遊戲再三延期的關係，令一直期待遊戲推出的心情也開始變得毫不在乎了。雖然筆者知道延期的原因，但始終也無法再提起當初的心情。直至推出了第三天，筆者也只是因沒有遊戲好玩才買回家，不過玩後再次感覺到他的魅力，果然是一隻非常出色的作品。

並非單以明星作賣點



一聽到鬼武者相信大家就會想到金城武吧！相信大家都知到本作的主角左馬介是由根據金城武的外形來設計，就連左馬介的動作和表情都是由金城武以MOTION CAPTURE來製作的。亦因為這些原故而令遊戲的人氣急劇上升，就連不玩電視遊戲的朋友都知道此作的存在，而這時筆者開始有點擔心他會否名過於實，不過當玩完遊戲之後，筆者便知道此作的出色之處並不是因為有金城武協力，而是在於所有工作人員用心製作的原故，相信就算沒有金城武此作亦會是PS2推出以來數一數二的出色作品。

著名歷史故事活現眼前？

《鬼武者》可說是由《BIO HAZARD》衍生出來的作品，不過兩者的分別在於《BIO HAZARD》是以現代世界為背景，而《鬼武者》則以日本戰國時代為背景，並以大家較為熟悉的信長時代，再加入一些妖怪和魔法，令原本樸實平淡的史實，變得華麗和多姿多彩。不過較為可惜的是遊戲故事只環繞左馬介和雪姬的一段，令遊戲時間變得非短，再加上最吸引的角色信長，也只是頭尾出現了數個鏡頭，實在令人有點失望。

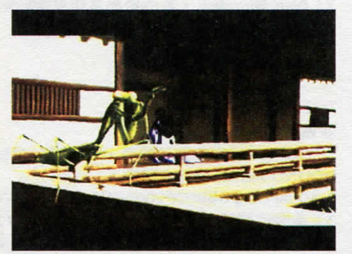
極之流暢以及細緻的動作

推出以來《鬼武者》給人的感覺就是「武士版BIO」，他們的分別只是一個用槍和一個用劍的分別。雖然遊戲的基本玩法與《BIO HAZARD》非常相似，不個遊戲的流暢度以及細緻度就比前者出色了，無論在動作以及遊戲整個流程，都給人一種非常順滑流暢的感覺，再加上出色細緻的畫面，實在是當今數天數二的大作。而唯一最可惜之處是在轉換視點時，每次都須要一定的LOAD碟時間，令整個遊戲的節奏變得不夠順暢。不過那些那些流暢細緻的連續攻擊，實在令人嘆為觀止呢！

害無難度可言

如果將《鬼武者》和《BIO HAZARD》相比誰的難度較高的話，以筆者而言《鬼武者》的難度實在小毛見大毛，遊戲中的敵人雖然非常多，但能力卻弱得不可在弱，就連最後BOSS也只是用數分鐘便可將牠消滅。再加上遊戲的迷宮全是單程路，並沒有任何分支，那麼和沒有迷宮有何分別。而那些密碼寶箱更簡單到十歲小朋友都能輕易破解，唯一最難的就只有那四個解謎寶箱，那只不過是對於不懂日文的朋友而言，這可算是遊戲最失敗之處，看來開發人員太少看現今的玩者了，如果不是為何會製作出一個如此容易的遊戲呢！





後語

當筆者寫這個終審庭的時候，已經「爆」了超過5次機，雖然筆者是因為沒有遊戲玩才買此作，但玩後完全沒有後悔的感覺，反而覺得此作絕對是一隻非常出色的作品，可以說比SQARE的《THE BOUNCER》更為出色。然而遊戲也並非全無缺點，只不過遊戲的出色之處實在比缺點多好多，而且有那一隻遊戲是無缺點的呢，只要他出色的地方比缺點的多便可以了，真希望以後能玩到更多如此出色的遊戲！

評分：8分



HYPER NEOGEO WORLD '01

主持人：KYOU（SNK 駐香港代表）

SORRY！由於非常之稿擠，所以在 3 月 29 日推出的在手提遊戲機上第一隻成人遊戲「SUPER REAL 麻雀 PREMIUM COLLECTIOM」的介紹將會延致下期推出。

那下期再見，不要錯過！！

（歡迎來信及投稿，來信請寄GAME PLAYERS（PS）編輯部，內部請註明「HYPER NEOGEO WORLD」收或電郵至neogeohk@hotmail.com）

NETSTS 高度機密檔案：

FILE 1：草薙 京 -1 ，草薙 京 -2



由NESTS 所製造出來的草薙 京複製人。擁有京的容姿，使京的技，卻沒有京的記憶。只會及只能聽從組織的命令的真正真銘的複製人。

複製化的同時，實行了戰鬥資料的移植實驗下，其中存在?多種不同的戰鬥類型。在大多數的複製人之中將1？及2？送進了KOF '99 大?內。

其他的複製人則分散至世界各地，而在設計程式上時當接收到由古利查力度傳送的資料後便會開始活動，所以也可以作為一種計時炸彈般使用。

FILE 2： NESTS 到現時為止展開的計劃：

1. 「PROJECT K'」

在 KOF'97 直後發動的計劃。其作戰的內容為：

1）在OROCHI 之戰後，捕捉衰弱的草薙 京。

2）京的複製化。

3）分析京的〈神技・無式〉，將其數值電子化。

經過這三個階段後，這個作戰便正式結束。

2. 「PROJECT KRIZALID」

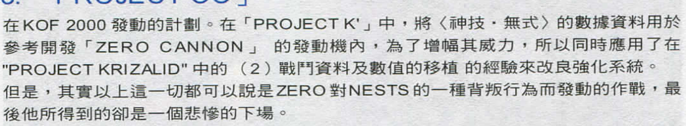
在KOF '99 發動的計劃。將複製人草薙京分配駐守世界各地的重點及準備同時發動恐怖活動。

另外，同時進行了以下的實驗：

1）將記憶移植到複製品之上。

2）戰鬥資料及數值的移植。

3. 「PROJECT OO」



在KOF 2000 發動的計劃。在「PROJECT K'」中，將〈神技・無式〉的數據資料用於參考開發「ZERO CANNON」 的發動機內，為了增幅其威力，所以同時應用了在"PROJECT KRIZALID" 中的 （2）戰鬥資料及數值的移植 的經驗來改良強化系統。

但是，其實以上這一切都可以說是ZERO對NESTS 的一種背叛行為而發動的作戰，最後他所得到的卻是一個悲慘的下場。

以上

(歡迎來信及投稿，來信請寄GAME PLAYERS（PS）編輯部，內部請註明" HYPER NEOGEO WORLD" 收或電郵至neogeohk@hotmail.com)

~讀者來信~

KYOU：

本人是SNK 迷，現在有些問題，希望你能解答！

1）NGPC 會否出KOF R-3！

2）Metal Slug 3 會否移植到PS or DC？

3）SNK 被收購後，真的把拳皇版權賣給別的廠嗎？

4）承上題，如是，賣了給那廠商！

祝 身體健康！



HEERO

TO HEERO

多謝你的E-MAIL,

1）KOFR3 已經凍結了開發，不過現在有些未能公開的計劃在進行中，希望喜歡KOF ROUND 系列的朋友會喜歡。

2)Metal Slug 3與KOF2000同樣，除了NEOGEO以外，暫時未有預定移植至其他平台。

3）有關這條同題，日本總部未有指示可以正式回答有關KOF 新作的問題，不過請各位FANS放心。SNK今後都會致力和香港及台灣出版社合作製作新的公式KOF漫畫及精品。

4）與上題同樣，SORRY！暫時未能回答。

請繼續支持SNK！

KYOU ／SNK

KYOU さん：

又係Geese Howard 迷呀。我又諗到D 問題，希望你能解答。

1）係咪真係有South Town 呢個地方?

2）Geese 係咪真係在龍虎 2 出現過？同餓狼系列有咩關係？

3）我未見過 Geese 在龍虎 2 的造形，可否公開？

4）月華之劍士成個故事係咪兩集完？

5）風雲Super Tag Battle 的金秀一同金甲煥有咩關係？

6）點解獅子王有分真・獅子王及影・獅子王？

7）Geese 係咪死了？係在餓狼系列or KOF 系列？

祝

工作愉快！



Geese Howard 迷

GEESE 迷：

多謝你的E-MAIL,你的問題的答案如下;

1）南鎮這個城市當然是虛構的，不過在開發部的設定上南鎮是一個位於美國的非常之繁華大都市。

2）GEESE 是龍虎之拳2的LAST BOSS ，當年他敗給極限流之後，便遠赴日本修學古武術，學成歸來之後便趕了當時的MR.BIG下台，及殺掉了阻礙他發展黑道的同門師兄的捷夫・波格（即TERRY及ANDY的養父），十年後波波格兄弟再回到南鎮找GEESE復仇（這餓狼1 的故事了）。所以板崎龍及TERRY BOGARD 的年齡上實際大概相差十多歲左右。（PS 版的餓狼傳說WILD AMIBITION 中及昨年由文傳出版的漫畫版的「餓狼MOW 回憶篇」也有敘述過）

3）無問題，讓我試找找舊資料。

4）不，只是SNK 正在重整階段及月華之劍士系列暫時未有計劃制作續篇。

5）金秀一其實是流著金甲煥的血統，簡單來說即是"子孫"。題外話，金甲煥及金東煥是真有其人（他們的性名都是來自 SNK 的韓國代理的社長及其弟的漢字名）

6）獅子王其實是受命真・獅子王做他的影武者（即替身），但後來獅子王開始對真・獅子王抱著憎惡的思想後 所以做出了背叛的行為。

7）GEESE 已在REAL BOUT餓狼傳說的故事中敗給TERRY之後被打出傑斯大樓。拒絕TERRY的援手下，自己選擇了踏上黃泉之路。

當然，KOF 是DREAM MATCH 嘛！所以不可以混在一起談的，明白嗎？

KYOU ／SNK

緊急宣告！！

1）SNK 最強橫向動作業用遊戲系列，相隔 8 年再度歸來！！！

~戰國傳承3~ COMING SOON！！

2）2001 年度SNK "真" 拳皇大會 ~ 極限 ~ （計劃中）

全亞洲唯一的SNK 公式大賽。今年將會挑戰你對SNK 的KOF 2000 的熟練度的極限 "RADOM" 制！！全港的KOF 的鬥士的灼熱之戰即將爆發！

詳細內容即將發表！

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

3月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
15日	Dance Dance Revolution 4th MIX	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	心跳回憶2 對戰 PUZZLE 玉	KONAMI	OPEN 價格	PUZ
	在遊戲學習系列7 在遊戲學習 TOEIC（R）TEST 語句1700	NAGASE	2800 日圓（預定）	ETC
	ZERA之PUZZLE 組成一對	AFFECT	2800 日圓	PUZ
	From Tvanimation ONE PIECE GRAND BATTLE!	BANDAI	5800 日圓	FIG
	無敵王 TRIZENON	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	AVG
	完全破壞	SELEN	3800 日圓	PUZ
	CAPCOM GENERATION 第2集～魔界與騎士～CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圓	ACT
22日	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活	PANDORA BOX	1980 日圓	RPG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.56 THE SNIPER	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.57 THE 迷宮	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ACT
	幻想水滸外傳 vol.2 CRYSTAL VALLEY 之決鬥	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	Superlite 1500 Series 上海 DYNASTY	SUCCESS	1500 日圓	TAB
	MONSTER FARM JUMP	TECMO	2800 日圓（預定）	SLG
	PUZZUNIC	ARTRON	4800 日圓	PUZ
	BIO HAZARD GUNSURVIVOR CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圓	STG
29日	■逮捕令 YOU'RE UNDER ARREST	PIONEER LDC	6800 日圓	AVG
	■逮捕令 YOU'RE UNDER ARREST 初回限定版	PIONEER LDC	8800 日圓	AVG
	■THE HEIWA 天氣 STUDIO	AQUAROUGE	4800 日圓	SLG
	■SLOT！PRO2～爆裂大相撲・紅&紫～	日本 TELENET	4200 日圓	SLG
	■仙界通錄正史～TV ANIMATION 仙界傳封神演義～	BANDAI	5800 日圓	ETC
	K-1 WORLD GRANDPRIX 2001 開幕版 by XING（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	FIG
	beatmania: THE SOUND OF TOKYO～小西康陽 PRODUCE～（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	超級機械人大戰 ALPHA 外傳	BANPRESTO	6980 日圓（預定）	SLG
	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	5800 日圓	SLG
	加油 伍右衛門 大江戶大回轉	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	心跳回憶2 SUB-STORY VOL.2～Leaping School Festival～	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	WOODY WOOD PECKER 之 GO! GO! RACING（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	RAC
	SENTIMENTAL GRAFFITI～約定～	NEC INTERACTIVE	3800 日圓	AVG
	THE 心理 GAME 10	VISIT	4800 日圓	ETC
	Major Wave 1500 SERIES 開車 ALL RIGHT	HAMSTER	1500 日圓	SLG
	Major Wave 1500 SERIES CAPTAIN LOVE	HAMSTER	1500 日圓	AVG
	SNK BEST COLLECTION THE KING OF FIGHTERS 99	SNK	2800 日圓	FIG
	超級機械人大戰 ALPHA 外傳（限定版）	BANPRESTO	9800 日圓（預定）	SLG

4月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5日	BUS LANDING 2（THE BEST）	ASCII	2000 日圓	SPT
	ASCII CAUSAL COLLECTION POWER DOLL 2	ASCII	2000 日圓	SLG
	★JET de GO！（THE BEST）	TAITO	2800 日圓	SLG
12日	X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	5800 日圓	FIG
19日	■和 i-mode 也在一起～在哪裡也在一起追加 DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800 日圓	ETC
	VICTOR HORROR COLLECTION VAMPIRE HUNTER D	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	2500 日圓	AVG
	SIMPLE 1500 實用 SERIES VOL.07 開心學習考車牌	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	PACHISLOT 帝王 MAKER 推獎 MANUAL 3	MEDIA ENTERTAINMENT	4200 日圓	SLG
26日	■三洋 PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	4800 日圓	SLG
	■SALARYMAN 接待麻雀	VISIT	4800 日圓	TAB
	Forget me not～PALETTE	ENTERTBRAIN	4800 日圓	AVG
	SPIDER MAN	SUCCESS	5800 日圓（預定）	ACT
	HAPPY DIET	TWILIGHT EXPRESS	5800 日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES 繪畫 PUZZLE 5	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	KONOHANA:True Report	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	驀然回首，原來就在身旁	PRINCESS SOFT	6800 日圓	AVG
	實況 POWERFUL 棒球 2001	KONAMI	5980 日圓	SPT
	TIME CRISIS PROJECT TITAN	NAMCO	4800 日圓	STG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.58 THE 相撲	D3 PUBLISHING	1500 日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.59 THE 推理～IT 探偵：18之事件簿～	D3 PUBLISHING	1500 日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.60 THE TABLE HOCKEY	D3 PUBLISHING	1500 日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.61 THE QUIZ 2	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	GEAR 戰士	BANDAI	4800 日圓	ACT
	KIDS STATION 自己可以做到！	BANDAI	3800 日圓	ETC
	KIDS STATION 自己可以做到！KID STATION CONTROLLER SET	BANDAI	5800 日圓	ETC
	★SLOTTER MANIA 激熱沖 SLOT！SHIOSAI SPECIAL	DORAD	4800 日圓	SLG
	★Major Wave 1500 Series MAGICAL DROP F～大冒險不是輕鬆的！～	HAMSTER	1500 日圓	PUZ
上旬	大家的漢字教室 挑戰！！漢字檢定	DAINA	5800 日圓	ETC
4月	■TECHNO BEEBEE	KONAMI	4980 日圓	PUZ
	■實戰 PACHISLOT 必勝法！DISC UP	SAMMY	2500 日圓	SLG
	■私立鳳凰學園2 年純情組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	元祖！動物占卜+戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	VIRTUAL 飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980 日圓	FIG

5月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2日	■SD GUNDAM G GENERATION-F.I.F.	BANDAI	3800 日圓（預定）	SLG
24日	■CLEOPATRA FORTUNE	ARTRON	6800 日圓	ETC
	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	6800 日圓	SRPG
	燒肉奉行	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN 之帝王	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD 3	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES 數獨5	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANCRO 4	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	★SUPERLITE 1500 SERIES 魔紀行 MYSTERIA ADVENTURE	SUCCESS	1500 日圓	AVG
31日	★領教本領	SUCCESS	價格未定	不詳
	★SALARYMAN CHAMP 戰鬥的 SALARYMAN	SUCCESS	價格未定	不詳
	★SUPERLITE GOLD SERIES 大家的麻雀	SUCCESS	1800 日圓	TAB
下旬	FANTASTIC FORTUNE	CYBER FRONT	價格未定	ETC
	★夜想曲2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	不詳
5月	■私立鳳凰學園3 年純真組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	ANGEL DOLL	講談社	4800 日圓	AVG
	NANIWA 金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800 日圓（預定）	TAB
	挑戰衣濠雀士2	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	★EMILIA	KID	價格未定	AVG
	★PACHISLOT 完全攻略～高砂 SUPER PROJECT～	SYSCON ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG
	★PACHISLOT 帝王 MAKER 推獎 MANUAL 4	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	SLG

6月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
7日	★AFLEID GEAR ANOTHER（暫稱）	OFFICE CREATE	5800 日圓（預定）	SLG
6月	■京都舞妓物語	VISIT	5800 日圓	SLG
	★SHEEP	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	不詳

2001年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	HOSHIGAMI 沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800 日圓	SRPG
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800 日圓（預定）	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500 日圓	ACT
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1（暫稱）	SUNSOFT	2800 日圓（預定）	ETC
	實戰 PACHINKO 必勝法！（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	PUZ
夏	■很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
	ZOIDS BATTLE CARD GAME	TOMY	5800 日圓（預定）	TAB
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001年	■真・女神轉生	ATLUS	價格未定	RPG
	惡魔城年代記 惡魔城 DRACULA	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	普及版1500日圓 SERIES DOKI DOKI POYACCHIO 普及版	MEDIA RING	1500 日圓	ETC
	靈氣裸回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	真・女神轉生 II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生 if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800 日圓	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional 編～	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥 PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠 BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500 日圓	TAB
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800 日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980 日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500 日圓	STG
	蒼鼠俱樂部 -i	JORDON	價格未定	SLG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800 日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門 PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP 大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800 日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM 之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500 日圓	PUZ
	爆彈小子 SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800 日圓	SLG
	Tutankhamen 之謎（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日圓（預定）	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800 日圓（預定）	SRPG

PlayStation 2

3月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
15日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	電車 GO！3 通勤編	TAITO	6800 日圓	SLG
	首都高 BATTLE 0	元氣	6800 日圓	RAC
	PARAPARA PARADISE	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	我與魔王	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
22日	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	6800 日圓	AVG
	風之古洛挪亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	6800 日圓	ACT
	BATTLE GEAR 2	TAITO	6800 日圓	RAC
	MONSTER FARM	TECMO	6800 日圓	SLG
	實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 3（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	★BIO HAZARD 5 周年記念 SPECIAL PACKAGE NIGHTMARE RETURNS	CAPCOM	28000 日圓	AVG
	★WINNING POST 4 MAXIMUM 2001	KOEI	6800 日圓	SLG
	★G1 JOCKEY 2 2001	KOEI	5800 日圓	ACT
	★SUPER VALUE SET WINNING POST 4 MAXIMUM 2001 & G1 JOCKEY 2 2001	KOEI	10800 日圓	SLG/ACT
29日	VELVET FILE plus	DAZ	3800 日圓	SLG
	SUPER GAL DERRICK HOUR	ENIX	6800 日圓	ACT
	決戰 II	KOEI	7800 日圓	SLG
	GALLOP RACER 5	TECMO	6800 日圓	RAC
	beatmania II DX 4th style songs collection	KONAMI	價格未定	SLG
	永世名人5（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	TAB
	TYPING 油桶 明日之丈 鬥打	SUNSOFT	4300 日圓	ETC
	TYPING 油桶 明日之丈 鬥打 USB 鍵盤同梱版	SUNSOFT	6800 日圓	ETC
	beatmania 打打打！！（KONAMI USB 鍵盤同梱）	HANGS ON ENTERTAINMENT	6800 日圓	ETC
	SUPER VALUE SET 決戰 & 決戰 II	KOEI	12800 日圓	SLG
	EGBROWSER	ERGO SOFT	3800 日圓	ETC
下旬	■RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	6800 日圓	SLG

4月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5日	■鋼鐵之咆吼～WARSHIP COMMANDER～	KOEI	6800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	6800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE A 瀨戶、觀月 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE B 豐里、櫻井、神樂 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE C 橘、桃園、天城 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	6800 日圓	SLG
12日	■ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	6800 日圓	ACT
26日	■SUPER MIC CHAN	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	5800 日圓	ACT
	RAYMAN REVOLUTION！	UBI SOFT	6800 日圓（預定）	ACT
	★CHECKITV	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800 日圓	ETC
4月	GUITARMAN ONE	KOEI	1500 日圓	ETC
	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RAC
	FLINTSTONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800 日圓	RAC
	GUN=HEARTS（暫稱）	IDEA FACTORY	5800 日圓	ACT
	機甲兵團 J-PHOENIX	TAKARA	6800 日圓	ACT
	BASIC STUDIO POWERFUL GAME 工房	ARTINK	9800 日圓	ETC

5月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2日	■F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800 日圓	RAC
	花和太陽和雨	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	AVG
10日	東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	5800 日圓	SLG
24日	PHASE PARADOX	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	AVG
下旬	★MAGICAL SPORTS 2001 甲子園	魔法	5800 日圓	SPT
5月	GOLFUL GOLF	ARTDINK	6800 日圓	SPT

6月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
下旬	★MAGICAL SPORTS Hard Hitter	魔法	5800 日圓	SPT
6月	REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士3～	GUST	6800 日圓（預定）	SLG
	★CITY CRISIS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800 日圓	不詳

7月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
7月	■NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800 日圓	ETC
	FINAL FANTASY X	SQUARE	價格未定	RPG

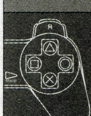
10月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
10月	活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG

2001年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800 日圓	RPG
	激寫 BOY 2 特種大國日本	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	未定
	實名實況競馬 DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800 日圓	AVG
	GUITAR MAN	KOEI	5800 日圓	SLG
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	Evocide	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800 日圓（預定）	AVG
	機甲世紀 G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT





遊戲 發售時間表

	★ENDNESIA	ENIX	價格未定	不詳
夏	■A 列車 2001 追加車輛 DISC（暫稱）	ARTDINK	2800 日圓（預定）	ETC
	■Enjoy Magic SERIES vol.1（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	ETC
	■KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800 日圓	RPG
	■對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	■TAMTAM★PARADISE（暫稱）	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	■ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	■ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	■ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	■MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	TORO 與假日（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	EVERBLUE（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	ACE COMBAT 4（暫稱）	NAMCO	價格未定	STG
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	PARAPPA RAPPER 3（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★鐵 1～電車 BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★FLYING CIRCUS（暫稱）	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★EVERGRACE 2	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
秋	■GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
冬	TRIANGLE AGAIN（暫稱）	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2001 年	GOLF NAVIGATOR VOL.1	SPIKE	3800 日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR VOL.2	SPIKE	3800 日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800 日圓	SPT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SHADOW HEART	ARUZE	價格未定	AVG
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	ACT
	魔劍 爻	ATLUS	價格未定	AVG
	★大家的 GOLF 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT

2002 年發售預定

	A 列車 2002（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

2003 年發售預定

	A 列車 2003（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	■WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	■必殺 PACHISLOT STATION V 炎之爆笑軍團	SUNSOFT	5800 日圓	SLG
	■電車 GO!! 新幹線 山陽新幹線編	TAITO	價格未定	SLG
	PIPOSARU 之遊戲（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	波洛古羅斯物語 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士 GUNDAM 相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SLG
	山卡之 BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
	爆流 2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800 日圓	SLG
	BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
	AI 圍棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 將棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰 III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
	AGE OF EMPIRE II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800 日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
	電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	立體忍者活劇 天誅 2（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本 PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
	EX 億萬長者 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 人生 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 日本特急旅行 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
	F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機 RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	玉繭物語 2（暫稱）	元氣	價格未定	RPG
	最強東大將棋 3	每日 Communication	價格未定	TAB
	SOUL SURFING（暫稱）	童	價格未定	ACT
	JO JO 之奇妙冒險 第 5 部（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ACT
	勝負師傳說 哲也（暫稱）	ATHENA	價格未定	不詳
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	創造系列兩套作品	SEGA	價格未定	SLG
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG

Dreamcast

3 月發售預定

15 日	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	LE MANS 24 HOURS	SEGA	5800 日圓	RAC
22 日	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓（預定）	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～	SEGA	7800 日圓	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～ORIGINAL 手提通訊器型 VISUAL MEMORY SET	SEGA	9800 日圓	AVG
	櫻大戰 3～燃燒的巴黎～ORIGINAL SHANOWAL 謹製音樂盒	SEGA	9800 日圓	AVG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	6800 日圓	SPT
29 日	ILLBLEED	CRAZY GAME	5800 日圓	ADV
	LOVE HINA SMILE AGAIN	SEGA	8800 日圓	AVG
	NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	5800 日圓	SRPG
	NBA 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
3 月	ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ADV

4 月發售預定

4 日	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
5 日	■Canvas～褐色的 MOTIF～	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	es	朝日電視台	6800 日圓	AVG
	SPIRIT OF SPEED 1937	ACCLAIM JAPAN	3800 日圓	RAC
12 日	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	SPORTS JAM	SEGA	5800 日圓	SPT
19 日	■Close To～祈禱之丘～	KID	6800 日圓（預定）	AVG
	新世紀 EVAGELION TYPING E 計劃	GAINAX	6800 日圓	ETC
26 日	CHI Q 的朋友們	NEXTECH	3800 日圓（預定）	ETC
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	KONOHANA:True Report	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	價格未定	SPT
	ADVANCE 大戰略 2001（暫稱）	SEGA	7800 日圓	SLG

5 月發售預定

24 日	BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN 之帝王	CAPCOM	5800 日圓	AVG
下旬	★MISS・MOONLIGHT	加賀 TEC	6800 日圓	不詳
5 月	歡迎來到 PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	7200 日圓	AVG
	EXODUS GUILTY NEOS	ABEL	價格未定	AVG

6 月發售預定

6 月	火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	價格未定	AVG

2001 年發售預定

春	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	價格未定	SLG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	井上涼子～ROOMMATE～	DATAM POLYSTAR	6800 日圓（預定）	SLG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
夏	As Snow…（暫稱）	SEGA	價格未定	SLG
	ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
	團團轉溫泉 2（暫稱）	SEGA	價格未定	ETC
	GetBass 2	SEGA	價格未定	SPT
	DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
	創造打吡馬 2（暫稱）	SEGA	價格未定	SLG
	FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
	機動戰士 GUNDAM 連邦 vs 自護	BANDAI	價格未定	ACT
秋	VICTORY GOAL 2001（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT
2001 年	■瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
	■CRAZY TAXI 2	SEGA	價格未定	RAC
	OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
	莎木 II	CRI	價格未定	RPG
	NHL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定

	■MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR 尋寶探險隊～	DAIKOKU 電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	GAIA MASTER（暫稱）	CAPCOM	價格未定	TAB
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
	Memories Off 2（暫稱）	KID	價格未定	AVG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG
	章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai 版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai 版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE 刑事 2@abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
	K-Project（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新 SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT

Nintendo 64

3 月發售預定

29 日	實況 POWERFUL 棒球 BASIC 版 2001（暫稱）	KONAMI	6800 日圓	SPT
30 日	蒼鼠物語 64	CULTURE BRAIN	6480 日圓	SLG

4 月發售預定



14日	■動物之森	任天堂	5800日圓	SLG
	■動物之森（遙控制器版）	任天堂	6800日圓	SLG

2001年春發售預定

春	現代大戰略 Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	BERBY STALLION 64（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	ECHO DELTA（暫稱）	任天堂	5800日圓	STG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	SURIC 驅 RAJIC 驅	任天堂	5800日圓	RAC
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

Nintendo Gamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

Game Boy

3月發售預定

15日	■DANCE DANCE REVOLUTION GB3	KONAMI	4800日圓	SLG
	WOODY WOOD PACKER 之 GO! GO! RACING	KONAMI	4500日圓	RAC
16日	■多拉A夢 你和寵物之故事	EPOCH社	4300日圓	RPG
	SPACE NET COSMO BLUE	IMAGINEER	4800日圓	RPG
	SPACE NET COSMO RED	IMAGINEER	4800日圓	RPG
23日	MEDAROT 4 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4500日圓	SLG
	MEDAROT 4 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4500日圓	SLG
	～沙漠之四神～幻想魔傳最遊記	J WING	4980日圓（預定）	ETC
	忍者亂太郎～忍者學園入學之段～	ASK	4500日圓	ACT
	扮觀日記	VICTOR INTERACTIVE	4200日圓（預定）	ETC
28日	POKEMON CARD GB2 GR團參上！	任天堂	3900日圓	TAB
29日	Dance Dance Revolution GB Disney Mix（暫稱）	KONAMI	4800日圓	SLG
30日	ANIMASTER GB	MEDIA FACTORY	3980日圓	SLG
	STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	4300日圓	FIG
	★將四方形頭腦變成圓形 漢字之達人（書店專賣）	IMAGINEER	3800日圓	ETC
	★將四方形頭腦變成圓形 漢字之達人 SPECIAL EDITION	IMAGINEER	4800日圓	ETC
	★將四方形頭腦變成圓形 計算之達人（書店專賣）	IMAGINEER	3800日圓	ETC
	★將四方形頭腦變成圓形 計算之達人 SPECIAL EDITION	IMAGINEER	4800日圓	ETC

4月發售預定

12日	■CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800日圓	RPG
	■CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800日圓	RPG
	■CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800日圓	RPG
	DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪霧達之不思議之鑰 伊魯之冒險	ENIX	6400日圓	RPG
	HUNTER × HUNTER～禁斷之秘寶～	KONAMI	4500日圓（預定）	ACT
14日	■HELLO KITTY 和 DEAR DANIEL 之 DREAM ADVENTURE	IMAGINEER	4500日圓	ACT
20日	■好朋友 COOKING SERIES 2 好味麵包屋	MTO	4200日圓（預定）	SLG
21日	■GOLF LAND	任天堂	3800日圓	SPT
	■蓋鼠太郎2 蓋鼠大集合	任天堂	3800日圓	ETC
27日	■好朋友 COOKING SERIES 5 可愛之蓋鼠 2	MTO	4200日圓（預定）	SLG
	■From TV Animation ONE PIECE 夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	4500日圓	RPG
	★雀級生 COSPLAY PARADISE	ELF	4800日圓	TAB
	★GURUGURU TOWN 花丸君	J・WING	4980日圓	不詳
4月	■POCKET COOKING	J WING	4800日圓	SLG
	元祖！動物占卜 GB+ 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	過來吧 LASCAL	TAM	4500日圓	ETC
	DX 人生 GAME	TAKARA	4500日圓（預定）	TAB

6月發售預定

1日	★名偵探柯南 被咀咒的航路	BANPRESTO	4500日圓	AVG
6月	ZOIDS～白銀之獸機神 LAIGA ZERO～	TOMY	4500日圓（預定）	不詳

8月發售預定

10日	火車頭 THOMAS（暫稱）	TAM	價格未定	不詳

2001年發售預定

春	■在POCKET中的王國	HECT	4500日圓	SLG
	DT（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	ETC
夏	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓（預定）	AVG
	真・女神轉生 TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200日圓	TAB
	夢當勞物語（暫稱）	TDK CORE	4500日圓（預定）	SLG
2001年	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels 目標是 BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC
	用 NET 來 GET MINI GAME@100	KONAMI	5800日圓	ETC
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT

發售日未定

	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	RAINBOW ISLAND	ARTRON	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯爭 GB2（暫稱）	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	忍者亂太郎 GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓（預定）	RAC
	beatmania GB NET JAM（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	細小的巨人 MICROMAN URBROG 戰記 2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	DERBY STALLION 牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4500日圓	ACT
	傳說之 STARFEE（暫稱）	任天堂	3800日圓	ACT
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC

Game Boy Advance

3月發售預定

21日	■WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	5600日圓	SLG
	■BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE	CAPCOM	4800日圓	ARPG
	全日本 GT 選手權	KEMCO	5200日圓	RAC
	TWENTY 之 HEARTY PARTY	KEMCO	4800日圓	ACT
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	5800日圓	SPT
	我是航空管制官	TAM	5800日圓	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800日圓	ACT
	爆熱躲避球 FIGHTERS	ATLUS	4980日圓	SPT
	PINOBEE 之大冒險	HUDSON	4800日圓	ACT
	桃太郎祭	HUDSON	5200日圓	RPG
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE（暫稱）	KOANMI	5800日圓（預定）	RAC
	惡魔城 DRACULA CIRCLE OF THE MOON	KONAMI	5800日圓（預定）	ACT
	JGTO 公認 GOLF MASTER～JAPAN GOLF TOUR GAME～	KONAMI	5800日圓（預定）	SPT
	POWER PRO 君 POCKET 3	KONAMI	5800日圓（預定）	SLG
	PLAY NOVEL SILENT HILL	KONAMI	5800日圓（預定）	AVG
	MONSTER GUARDIANS	KONAMI	5800日圓（預定）	SLG
	ADVANCE GT-A	MTO	4980日圓（預定）	RAC
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800日圓	RAC
	KURUKURU KURURIN	任天堂	4800日圓	ACT
	拿破崙	任天堂	4800日圓	SLG
	遊戲王 DUNGEON DICE MONSTERS	KONAMI	5800日圓（預定）	TAB
	MR. DRILLER 2	NAMCO	4800日圓	PUZ
	CHU CHU ROCKET！	SEGA	4800日圓	PUZ
	J LEAGUE POCKET	KONAMI	5800日圓	SPT
	★EZ-TALK 初級編1-6卷SET（通販專賣）	KEYNET	36000日圓	ETC
	★EZ-TALK 初級編1-6卷SET（GAME BOY ADVANCE 同梱）（通販專賣）	KEYNET	45800日圓	ETC

4月發售預定

26日	GETBACKERS 奪還屋～地獄之丑角～（暫稱）	KONAMI	5800日圓（預定）	RPG
	耽美夢想	KONAMI	5800日圓（預定）	SLG
27日	「SPACE HEXITE」METAL LEGEND EX	JORDAN	5300日圓	PUZ

5月發售預定

25日	DIGI CARAT DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	5300日圓（預定）	AVG
	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG

6月發售預定

下旬	■SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	價格未定	SPT
6月	★CHORO Q ADVANCE	TAKARA	價格未定	RAC

2001年發售預定

春	多拉A夢 綠之惑星心跳大救出	EPOCH社	4800日圓	ACT
	BOMBERMAN STORY	HUDSON	價格未定	ARPG
	無限奇行 ZERO TOURS	MEDIA RING	價格未定	RPG
夏	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	PUYO PUYO（暫稱）	SEGA	價格未定	PUZ
	TOYROBO FORCE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	★DOKAPON Q MONSTER HUNTER～	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
秋	SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
2001年	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓（預定）	ETC

發售日未定

	STA-COMI	KONAMI	價格未定	SLG
	GAME BOY WARS FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	森田將棋 ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	FIRE EMBLEM 暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SRPG
	TACTICS ORGE 外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	好朋友麻雀 KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG

Neo-Geo Pocket

3月發售預定

29日	SUPER REAL 麻雀 PREMIUM COLLECTION	SNK	4250日圓	TAB
	PACHISLOT ARUZE 王國 POCKET e-CUP	SNK	3800日圓	SLG

Wonder Swan

3月發售預定

15日	DARK EYES～BATTLE GATE～	BANDAI	4500日圓	SLG
	SD GUNDAM 英雄傳～騎士傳說～	BANDAI	3980日圓	RPG
	SD GUNDAM 英雄傳～武者傳說～	BANDAI	3980日圓	RPG
29日	WILD CARD	SQUARE	4300日圓	RPG

4月發售預定

5日	名偵探柯南 黃昏之王女	BANDAI	3980日圓	AVG
26日	■HUNTER × HUNTER～各人的決心～	BANDAI	4500日圓	AVG
下旬	KAPPA GAMES 三毛貓 HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	4300日圓（預定）	AVG
	MR DRILLER	NAMCO	4500日圓	PUZ

5月發售預定

3日	■FINAL FANTASY II	SQUARE	5200日圓	RPG
下旬	爆雀 for WonderSwanColor（暫稱）	BANDAI	2980日圓	TAB

6月發售預定

上旬	★幻想魔傳最遊記 Retribution	MOVIC	4500日圓	TAB
下旬	★東風莊（暫稱）	BANDAI	4500日圓	TAB
6月	KURU PARA	TOM CREATE	價格未定	PUZ
	★ULTRAMAN 光之國之使者（暫稱）	BANDAI	4980日圓	ACT
	★G GENERATION GATHER BEAT 2	BANDAI	4980日圓	SLG

7月發售預定

7月	★STAR HEARTS（暫稱）	BANDAI	4980日圓	ARPG
	★DIGIMON TAMERS DIGIMON KIDS	BANDAI	3980日圓	RPG
	★LAST ALIVE	BANDAI	4500日圓	AVG

8月發售預定

8月	★機動戰士 GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980日圓	SLG

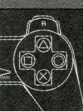
2001年發售預定

春	■POCKET 內的 DORAEMON	BANDAI	4500日圓	ETC
夏	★瑪莉與艾莉爾兩人的鍊金術士	E3 STAFF	價格未定	SLG
	★INSECT BREEDER（暫稱）	BANDAI	價格未定	SLG
秋	★DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS（暫稱）	3980日圓	RPG	
	★NET GUNDAM（暫稱）	BANDAI	4980日圓	SLG

發售日未定

	PRINCESS MAKER 做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓	SLG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	★BLUE WING BLITZ	SQUARE	價格未定	SRPG





WORDS FROM EDITORS 編聲人語

1 KM中毒極深的時雨話：

◆ 我再唔玩《KM3》就會有禁斷症狀出現……

◆ 好似最近隻手會無端端自己練指法……

◆ 又唔聽《KM》D歌會做唔到野……

◆ 不過終於做哂所有野，等陣就有得玩喇……

◆ 《CYCLETRON》已經20 MISS以下，今個星期內我要拿SS……

◆ GBA就出，惡魔城啊…CHU CHU啊…POWER PRO君啊…我要玩啊…

◆ 已經30幾個鐘頭冇訓，無力寫野喇……係咁先喇……

2 ZELDA狂熱的MS話——

◆新的ZELDA終於出了！雖然由原本的三個版本變成兩個，但仍然是這麼好玩！

◆自從ZELDA推出，筆者連續數十天都拿著GBC，每天都是ZELDA……

◆筆者負責製作ZELDA攻略的關係，數數下這兩個版本都要玩4次（汗）……

◆越來越期待GC的ZELDA……快D出啦~ *^o^*

◆攻略進度真的很慢……要加倍努力才行……雖然已通宵一星期多來製作…… >_<

◆剛看完King Arthur傳說，真是十分精彩，不過覺得主角Arthur很可憐，英雄總是沒有好的結果……

◆我的夢想，已沒可能實現……

◆今期的《GPPS通訊》開張，希望大家來信，給一些意見：gm_ms@hotmail.com

◆同樣是那句：我不會信神這種東西

3 很想睡覺的小璘——

☆每天也過著兩種十分極端的生活，如果可以將那些時間混和在一起就好了……

☆夜睡早起，一回家就只是睡覺，現在小璘的家已與酒店無分別……

☆近幾天的精神一天比一天差，如果可以睡多點就好了~~

☆越來越發現自己不能再浪費時間，不然就會變成一個一無事處的人了~~

☆最近正在看一本心理學書，原來當中所寫的與小璘心目中的心理學是完全不一樣的！

☆謝謝隨風送給小璘的一條鏈，小璘一定會好好珍惜；珍惜的不只是這條鏈，還有友誼……

4 隨風・釋放自己

◆ 終於剪左頭髮，但這只是轉換心情的第一步！

◆ 「有打火機卻點不起愛火，出了什麼錯？」林夕作的詞果然很正！

◆ 子安的新LOOK好似吸血鬼呀！！（心心）

◆ 雖然不捨得，不過只要妳快樂，我一樣會祝福妳的！

◆ 《KM3》好正！但由於好容易GOOD及MISS的關係，要拿SS比以往更難了，幸好整體來說比《KM2》容易。其中「綠之風」十分好聽，又易玩，推介！！

◆ 最近很喜歡製作wallpaper，要是各位想下載的話可到隨風的網網來，大家交個朋友吧！

5 MARKS足球小記

上期所提到的連勝記錄終於在今期被DC的小吉和AINHO打破，相信今次只會激發筆者無比鬥志，再創另一個高峰。此外，筆者在今期內約了差不多8年踢過足球的弟弟和表弟踢足球，雖然他們很享受踢足球的過程，但二人卻要承受這麼多年沒有運動的後遺症一肌肉酸痛。

6 享受足球樂趣的咸旦仔

◆近排踢波的時間還多過工作的時間，真要多多檢討。

◆雖然花了很多時間在足球上，幸好仍然沒有影響工作進度。

◆真想就些強點的對手比賽一下，有興趣的朋友不妨e-mail比我。

（gpgary@sinaman.com）

◆相當倦，唔講啦！

7 祝福天使離開地獄的SAKURA KI

※ 繼IKI離開GPM後，小璘也離開這裡，在此祝她一帆風順

※ 突然想起上次IKI離開時，忘記在這裡祝他一帆風順……（汗）

※ 最近常研究塔羅牌，還買了天野喜孝所畫的塔羅牌

※ 最近時常在想了某人的說話，心裡始終不捨得

※ 甚麼是最重要的人、最重要的事和最重要的時候？

※ 有人害怕給予、有人害怕接受、有人渴望給予、有人渴望接受

※ 不多說了……………

8 悠悠在過去與現實的狹間

◆ 近來已經很少人問及詩人的過去了，令詩人不禁向後看多一眼，看看自己過去和現在有什麼不同。

◆ 檜月問詩人可以回到過去的話，是否應該回去找尋失去的一切，詩人回答道：過去不過是人生時間歷程中的一塊斷片，珍惜目前的一切不再失去才是我所希望的……

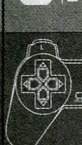
◆ 現在每一個星期六也要出去開會，其實也是跟組員進行神秘活動……嘿！

◆ 今天有一位可愛的少女告訴我「香港真是沒有東西玩呢……」令詩人大為震驚。

◆ 詩人被睡公主感染，得到一個早睡早起的死眠症。床的吸引力真是超強力啊！

◆ 一個真正的朋友即使是沒有多見面，也是不會動搖到彼此的感情。

◆ 今期的速度比較慢了一點，希望下期加了版的速度可以………





各位好嗎！《GPPS通訊》第一次同大家見面。……這兒是甚麼？其他開創這版的目的，是為了「服務」讀者而設，只要大家把背後的問卷調查填妥，然後跟著以下的參加方法，就可以獲得一張原裝日本海報或PS遊戲SPECIAL SAVE一個，人人有份，永不落空。

參加方法與規則

遊戲的規則是十分簡單。當讀者填妥背頁的問卷調查，便可以到編輯部抄取一個SAVE DATA(沒有限額)或換領一張日本原裝海報(每期名額50)，兩項服務只能選擇其一，當然抄取一個SAVE DATA的服務更會不斷更新，而費用是全免。



◆抄取SAVE DATA的讀者必須依照以下事項：

1）每張問卷只限使用一次（不得使用影印本）
2）讀者必須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）抄取SAVE DATA的讀者必須出示身份証及問卷
4）請於星期四及星期六的下午3時至6時，親自來到編輯部抄取

◆來換領海報的讀者必須依照以下事項：

1）請換領海報的讀者先把自己的姓名、聯絡電話及身份証號碼電郵至gpm_e@gameplayers.com.hk
2）我們分別把換領通知書電郵最先50名的讀者
3）得到通知書的讀者，親臨來到編輯部換領，並必須出示身份証及問卷
4）所有海報將會以RANDOM 的形式送出

今期SAVE DATA

遊戲名稱	機種	SAVE 內容	所需BLOCKS
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION 及戰機	1 BLOCKS
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS
EHRGEIZ	PS	可選用FF7 的角色	2 BLOCKS
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
Infinity	PS	全CG GALLERY 有齊	2 BLOCKS
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏 TEAM 及場地	2 BLOCKS
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS
久遠之絆	PS	全CG GALLERY 有齊	1 BLOCKS
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS
波洛古羅斯物語	PS	完成MONSTERS 圖鑑	1 BLOCKS
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8 個隱藏公仔	1 BLOCKS
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB







日本原裝海報內容

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊
出擊飛龍
SD GUNDAM GGENERATION-F
FINAL FANTANY VIII
超級機械人大戰
Sentimental Graffiti
鬼武者
瑪莉工作室
……等等。

(當中更會有簽名海報)

GPPS 問卷調查

■ 你認為GPPS 的價錢合理嗎?

☐非常合理 ☐合理 ☐尚可 ☐不合理 ☐非常不合理

■ GPPS 的厚度足夠嗎?

☐十分足夠 ☐足夠 ☐尚可 ☐不足夠 ☐十分不足夠

■ 你最喜歡的欄目是?為甚麼? ____________________

____

■ 你最討厭的欄目是?為甚麼? ____________________

____

■ 對遊戲攻略和介紹有甚麼要求? ____________________

■ 你認為GPPS 應該減去甚麼欄目?增加甚麼欄目? ____________________

____

■ 你覺得GPPS 有甚麼可以改善的地方?

____

____

____

■ 你對GPPS 有甚麼期望?

____

____

____

個人資料

姓名: ____________________

性別: __________ 年齡: __________

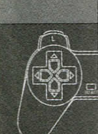
身份證號碼: ____________________

職業: ____________________

電郵: ____________________

(註:以上資料作本公司內部記錄之用)





online shopping

GAMEPLAYERS



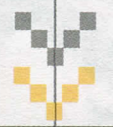
E-CARD誕生

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售！

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 **STREET FIGHTER** 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用 **GAMEPLAYERS E-CARD**？

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

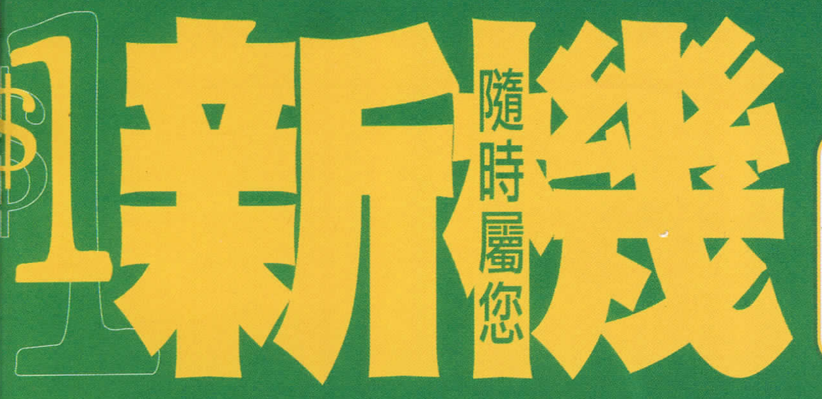
BIO HAZARD 系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點: gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子 旺角好景商場1樓
佳勁電子 灣仔188商場1樓
天朗書報社 灣仔188商場地下





GAME PLAYERS GROUP
史上最強PS2遊戲
鬼武者完全攻略本
完全故事式攻略
公開所有隱藏要素
道具、武器、地圖…等等DATA一一收錄
仲有四大神秘附錄
與遊戲同步推出 | 2月2日約定你
HKD 50
CAPCOM®
CAPCOM ASIA CO. LTD. 出版
遊戲誌編輯部製作
鬼武者®
史上最強PS2遊戲
完全攻略本
Composed by © Mamoru Samuragoch
Character Samanosuke Akechi by © Amuse/ Fu Long Production,
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.
Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
GAME PLAYERS



計劃參加者募集!

數碼遊戲嘉年華
第三次「競投日」
舉行日期：
to be confirmed
地點：
to be confirmed





憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 ➞ 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花 **以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAME PLAYERS GROUP

2001年3月7日
GAMEPLAYERS DC VOL.007
準時同大家見面

VOL.007
GAMEPLAYERS DC MAGAZINE

MACROSS M3

dancing scull story

三大特集
世嘉歷代遊戲回顧
GAMEBOY ADVENCE發售前瞻
AOU SHOW 2001重點攻略

